
NISEKOI
ANIME NEW TYPE

感谢每位用实际行动支持我们调查的朋友!!

希望大家继续帮助我们完成这次以及今后的工作!!

憨态可掬马里奥，神行太保索尼克，火药脑袋炸弹人，圆体动物雷曼……众多典型的游戏偶像，不但是玩家心目中的明星，更是游戏厂商金字不换的促销招牌。许多游戏形象已经成为专用标志，代表着一种种历史深厚的游戏文化，也代表着一种种游戏精神，在当今琳琅满目的游戏世界里，号召着理解并热爱着游戏的人们。

但是，究竟是马里奥更有人气，还是索尼克更富魅力呢？又是什么力量让这些精灵一样的小家伙能够在人们心中产生那么巨大的力量呢？《游戏批评》将用自己的思考，和玩家读者的力量，对这些现象进行一番独辟蹊径的阐释。在最新的“游戏批评TOP10”中，我们将评选出最有影响力的十大“偶像精灵”，在我们的调查表中，专门设立了关于此项调研的问卷，希望曾经帮助过我们和希望支持我们的朋友，能够完成这些问题，让我们一同来完成这个命题。

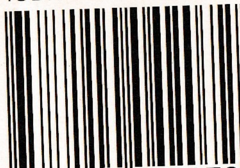
我们的评选得分将由两个部分组成，一个是我们组成的专家评选团，另一个就是读者的投票，而您手中的权利，将占据50%的评选结果！！

请您加入到我们的制作中来吧，用您的热情和智慧一同抒发属于中国人的思考。

请将您的调查表寄回到这个您应该很熟悉的地址：
北京6129信箱——一个汇集神圣思考的地方
也欢迎您用电子邮件的方式向我们表达您的高见
E-mail:3jd@sohu.com

注意：为了保证您的时间和心血不会遭到浪费，[illegible]文章的时候，请注意文章的长度。我们规定的[illegible]或1400字，请将您的字数严格控制在这两个[illegible]抱怨过少的文字无法表达您的思考，因为我们[illegible]想不论有怎样的限制，都能发挥出灿烂的光[illegible]

ISBN 7-114-04207-8



ISBN 7-114-04207-8 / TP·[illegible]
定价：26.00元 [illegible]

次世代丛书 NEXT

游戏批评 —— 第二卷D

人民交通出版社

游戏是人类的天性　　批评是前进的动力

17

游戏批评

第一特辑 Special feature

Xbox：死里逃生 抑或粉身碎骨

历史的残酷规律在今天仍要发挥余热？
刻画事件前后详析…… 零售店老板的看法……

十大经典 OUR TOP10

谁是游戏历史上最疯狂的驾驶游戏？

名人访

游戏作家 宫本茂

游戏评论
荣誉的勋章：前线·PS2
武装生存者3·PS2
炮弹飞车3·PS2
封神演义2·PS2
死神之枪·PS2
零：Zero·PS2
格兰蒂亚X·PS
王国之心·PS2
浪漫传说3·SFC

魔杖9：
游戏与电影叙事结构3

人物百话：
恐怖的童话
西方电子游戏发展史5

人民交通出版社

游戏批评

第2卷

D

《电子游戏软件》杂志社编

人民交通出版社

图书在版编目(CIP)数据

游戏批评．第2卷．1～/电子游戏软件杂志社编．
北京:人民交通出版社，2002.3
ISBN 7-114-04207-8

Ⅰ.游…　Ⅱ.北…　Ⅲ.电子计算机-游戏-评论
Ⅳ.TS952.83

中国版本图书馆CIP数据核字(2002)第014690号

游戏批评(第2卷D)

电子游戏软件杂志社编

文案策划:王磊　正文设计:文心　责任印制:张凯
人民交通出版社出版发行
(100013 北京和平里东街10号 010 64216602)
各地新华书店经销
北京新华印刷厂印刷
开本:850×1168 1/32　印张:18　字数:580千字
2002年4月　第一版
2002年4月　第1版　第1次印刷　第1次印刷
定价:26.00元/套
ISBN 7-114-04207-8
TP·00136

CONTENTS

游戏批评　第二卷D

CONTENTS

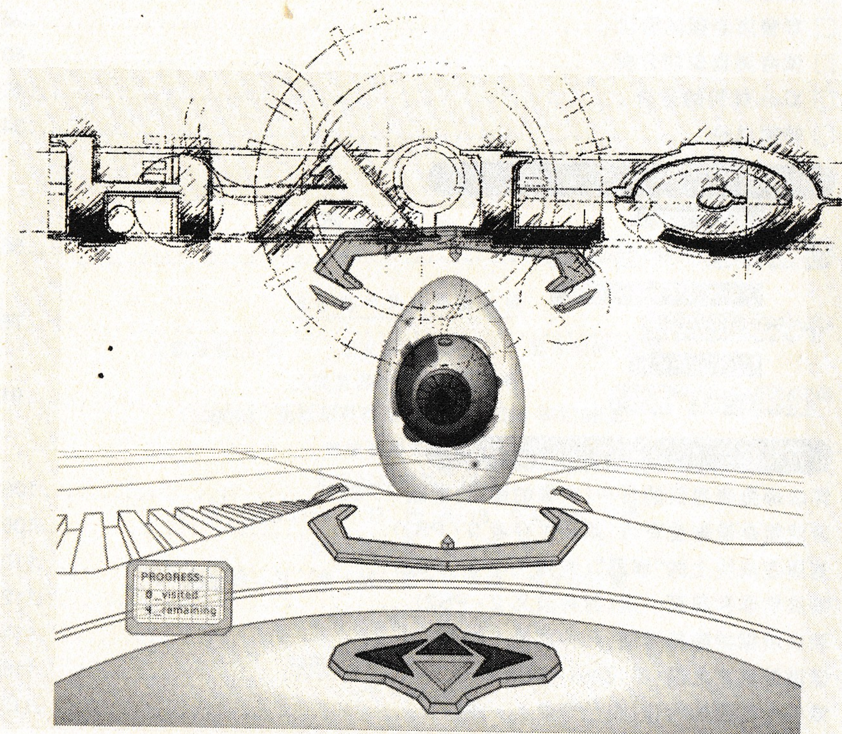
游戏批评

游戏评论

恶趣味

连载篇

三角地



卷首语

秋天不一定是收获的季节

2002年北京的夏天,就像一个淘气的孩子,谁也抓不着他的脾性。闷热、烦躁、汗流浃背和疲惫不堪,就是我对这个残酷季节的全部回忆。

哦,还有失去亲人的苦痛……

不过总算熬到秋高气爽了。可惜看着老天好不容易赐予的好面子,"批评"的小编们却不得不在如山的信纸中一点一点地统计读者的意见,为的是完成我们本辑特稿的数据统计。

计算、分类、分析等等工作,让同事们脸上一个个全都刷上了好像落叶的颜色。好在功夫不负有心人,有了中国玩家朋友的调查统计,使得我们编辑的特稿算是有了一点突破。可惜还是经验不足吧,我们总感觉未能充分利用这些珍贵的数据。

有鉴于此,我们打算继续发挥玩家的智慧,让更多的朋友能有机会让大家看到他思考的闪光点,这次还有专门的调查统计,希望大家继续支持。

这回还有一个变化,就是开设了对精品大作进行专门研究的"散件工厂"。本次先对"皇牌空战"系列进行了分析,着重对系列最新作"天空的碎片"翻腾了个透。为了完成对这个作品的分析,我的朋友,也就是文章的作者最近一段时间总是在我耳边不厌其烦地发表他在游戏中获得的感慨。由于平常听得太多,火火似乎得了友情抑郁症,一看到两位"皇牌祥林嫂",就开始恶心,就连他们请我吃饭,我都惟恐躲之不及。

宫本茂是当今游戏界最伟大的游戏制作人之一,但对他的过去,对他的日常生活,大家怕是知之甚少。这回我们可爱的智弱在他的名人专访中放出了费劲心思的雪藏佳作。通过这篇访谈,大家可以好好体会一下大师的真正魅力。

关于本次其它的内容,小编们认为也都非常精彩,这里就不一一赘述了,总之都是我们和作者心血的结晶,希望能不让大家失望。不多说了,加紧时间,继续让好天气浪费吧。为了博得大家的欢欣,我们也只有辛苦自己了……

XBOX

说实话，在日本我们被迫陷入苦战，这点我们不得不承认。微软在加入家用游戏主机事业之时，便已经将既有的游戏商务彻底进行研究，并依照惯例进行发展，之前我们是这样认为的。不过，现在要重新转回以文书处理及网络浏览软件在业界市场占有率第一的微软之战斗方式。以往已经走上擂台，与敌人堂堂正正交手过了。今后，我们打算使用不属于现在游戏业界常识范围的概念。

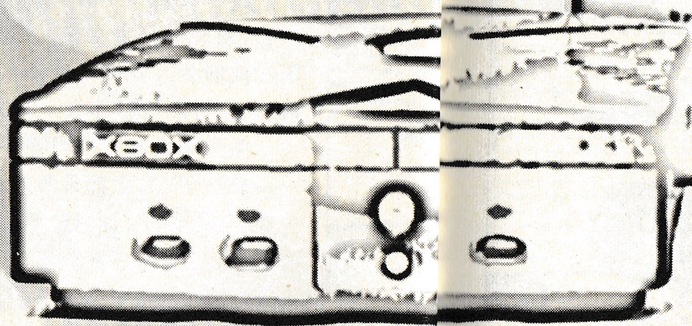
微软日本分部常务董事大浦博久在发表 Xbox Live 计划后接受日本记者采访时的发言

“为了获胜，我们已有不惜利用任何手段的准备。”

微软的字典里，是没有“输”这个字的。在获得业界第一的宝座之前，我们已经有了不会轻易放弃、长期抗战到底的心里准备。

——大浦博久

死里逃生 抑或 粉身碎骨





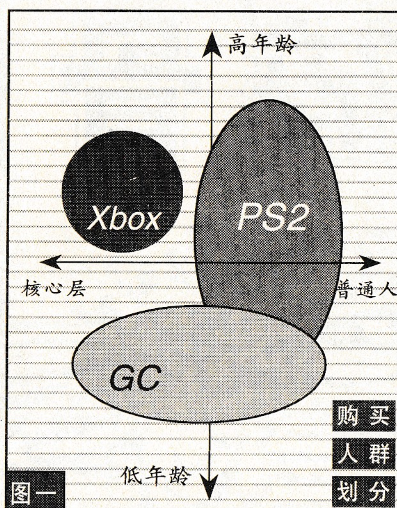
Xbox 当务之急是确定自己的定位！！

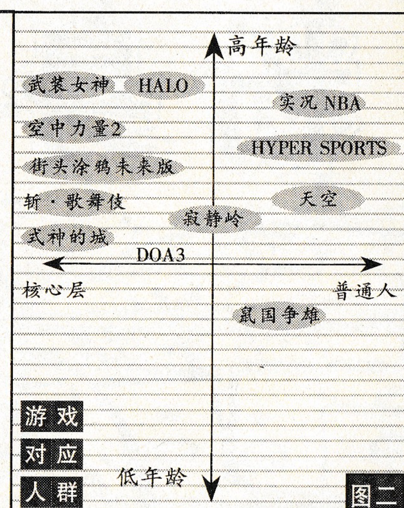
穷途末路上的贵族要如何走出困境 而它究竟陷入何种圈套以至不能自拔？

如果主机定位模棱两可，就无法得到他人的强援！

首先请大家看图 1(电软 9 月杂志上分析过)。我们制作的这个图表是用来表示各主机在宣传自己产品时着重选择的目标用户群。经过调查，我们发现在核心——高年龄象限是 PS2 和 GC 基本放弃的圈子，他们认为这部分用户“只要有有趣的游戏，不用多宣传便会购买”，因此在宣传方面对这一块并没有注入太多精力……

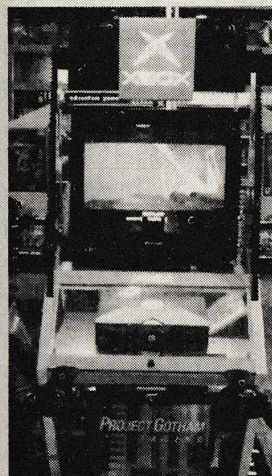
而 Xbox 最关注的恰恰就是好像被 SONY 和任天堂忽略的这个群体。当然，目标用户群是谁并不是最重要的，关键是游戏软件是否能优秀地吸引这些用户的注意。综观年初 XBOX 发售的一些关键作品和他们的目标，我们制作了图表 2。从图表 2 的分布情况看，可以看出，其发售的热门游戏主要集中在核心——高年龄的空间。





但这些所谓的 HARDCORE 作品还是稚嫩了些。尽管世嘉都鼎力相助，但所推出作品并非独一无二。像“街头涂鸦”和“武装女神”这样水平的游戏，作为繁荣一个主机游戏选择的得力帮手是非常合适，但要他们担当一个主机流行的重任，未免有些牵强。

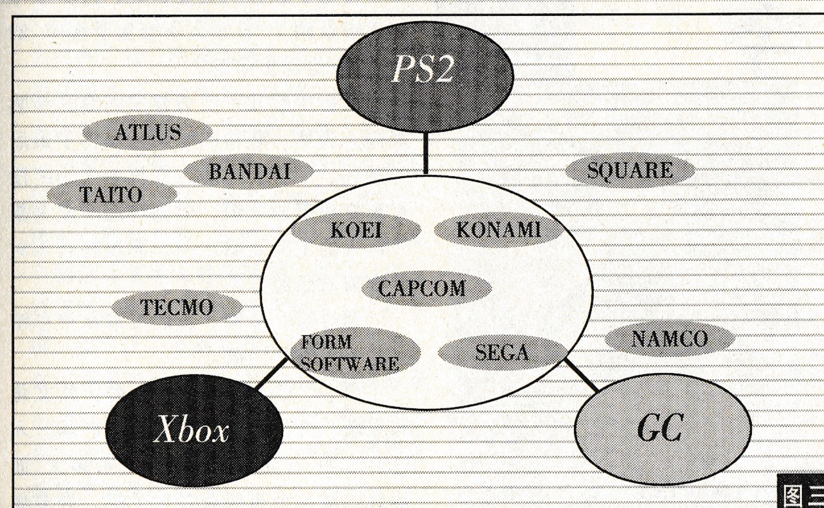
而同期，最能代表世嘉硬派风格的超级作品——“VR 战士 4”却在 PS2 上推出了，这对选择高游戏性的玩家来说，是一个重要的诱惑。而且更不要提像“鼠国争雄”这样不伦不类的作品，既没有足够的趣味性来吸引普通人和小孩子，更被核心玩家所唾弃。



各日本厂商均有所保留

有强大的性能，却没有能发挥优越性能的产品，日本厂商对 Xbox 态度如何？

Xbox 在厂家心目中的位置如图 3 所示。SEGA、NAMCO、CAPCOM 等大型厂家对 Xbox、GC、PS2 都提供游戏软件，但积极性却有所差别。SEGA 不但把“VR 战士”和“樱大战”等看家游戏软件给了 PS2，还和 GC 共同开发“F-ZERO”。NAMCO 也是同意向 Xbox 供应软件，但主要精力却在其他机型上……Xbox 的处境和当年 MEGA DRIVE 有些类似，但 M D 有世嘉坐镇，远道而来的微软有这样的号召力么？第三方厂家似乎正处在无法了解微软意图的境地，大都在一边持旁观的态度。



Xbox 的出现使我觉得日本人做的游戏更加好玩，也更使我厌恶欧美厂商制作的游戏。 戴佳临 上海

历史的残酷规律在今天仍要发挥余热？

文／修路

Xbox从发售到现在，除了在老家北美地区有不错的成绩外，其它区域的销售一直处于苦苦挣扎的边缘。尤其是在日本，Xbox受到的冷遇，让这台性能强劲的最新主机就像过了气的上一代主机一样，在市场上一番苟延残喘的架势。如果单纯从主机周销售量的数字来看，Xbox＝PS已是不争的事实。

其实，外国企业难以在日本市场有所作为是非常有传统的一个事实。在二战结束后的50年代，美国许多著名的咖啡商希望介入这个百废待兴的市场。当时的日本在饮品习惯上一直是以茶类为主，对于西方的咖啡一直是过去有钱人才消费的贵重饮品。但美商新时期的市场开拓重点在于普通平民，于是许多大型的美国咖啡商为了提升自己在日本的知名度，制作了许多宣传策划，许多大型的策划光策划书就厚达三四百页。在接下来的一段时间，美国咖啡商在日本上演了一系列轰轰烈烈的宣传活动，其声势之浩大，远比现在日趋冷落的东京游戏展要盛大得多。大约过了一年左右的时间，虽然日本民众被一系列的宣传策划活动所吸引，但日本人对咖啡的需求却没有什么明显的增长，市场的惨淡远远超出咖啡商的预计。销售额增长缓慢，而各种大型的宣传活动却是花费巨大，美国咖啡商不要说在日本赚钱，就连保本都成了奢望。见此状况，许多咖啡商逐渐认同了“日本人不会接受咖啡”的观念，纷纷退出市场。

只有少数几个实力雄厚的商家继续坚持。当然，坚持的结果是获得了最后的胜利。尽管长时间以来日本人始终没有改变喝茶的习惯，但咖啡逐渐成为新一代人的主要饮品之一，而现在日本对咖啡需求已经非常大了。

通过这个事例，我们可以从中总结出两个关键的问题。

第一，日本有自己独特的民族文化和习惯，外国的企业要将自己产品打入这个市场，首先不是看到市场有多大，而是自己对这个市场有多少了解。许多咖啡商只知道在各个媒体场合大做文章，却不知他们的做法是否能够博得日本人的欢心。

第二，一个市场对产品的接受，不光是对一个产品功能的需要，更是要对依附于这个产品的相关文化习惯的适应和认同。就拿咖啡来说，开始日本人并不习惯咖啡消费，不只因为咖啡价格昂贵以及口味不合，还是因为他们没有消费咖啡的习惯。但经过对一代人的改造，日本人已经习惯于有咖啡的生活，于是咖啡产业在日本就自然而然地兴旺起来了。

由这两条来分析，微软和Xbox在日本是否前途渺茫了呢？

首先，日本微软分部在前期宣传中，主要强调的是Xbox性能强劲、周边丰富以及改变娱乐生活的口号，在宣传广告中，幽绿的神秘色彩一直是主要基调，但这种强调性能至上的理论似乎在日本一直处于不得志的境地，最典型的代表就是世嘉。相对于PS2的宣传，在广告上一直是用很平稳的风格，尤其是主机的广告，取材大都是来自日常生活的某个场景，似乎PS2的推出就是平常生活的一个部分，是构造日本人生活的一个重要零件。SONY一直浸淫于家庭娱乐产业的心得，养成了她乐于靠近消费者心态的本事，这使得她不但可以在本国游戏市场上呼风唤雨，更可以在没有基础的欧美市场上独占天下。这些本事，似乎让一直高高在上的微软学起来是相当困难的，而微软“傲慢”的风格从一开始本来不严重的“划盘”事件上更是一览无余。（有关“划盘”事件，请看后面章节的详细叙述）

其次，美国风格的Xbox带来的是一种强烈动感的美国文化。虽然日本在二战结束后深受美国文化的熏陶，但在文化和精神领域一直刻意地保持着自己的特色。尤其重要的是，真正的电视游戏文化原本就是日本人的发明，所谓的美国风格根本上是PC游戏文化。对PC游戏几乎“绝种”的日本来说，对这种风格本身就有强烈的排斥。尽管Xbox软件阵容可用辉煌来形容，但这些软件的每个细节几乎都需要日本人从头接受，这使得许多在美国本土门庭若市的游戏在日本却被冷落，即使少数几个日本原创的软件面市，也为了能在美国生存而加入了粗犷的美式文化，这种尴尬的境地想必会使Xbox日本分部左右为难吧。或许更改游戏习惯是一劳永逸的方法，但在SONY和任天堂一直号召日本游戏文化的强大压力下，这种做法似乎是以卵击石的下策。但只有改变了日本人的口味，美国游戏文化的独特风格才会成为致命的武器。

但为了等到这一天，微软是否有足够的耐心吗？



微软在日本为Xbox宣传可谓不遗余力，但关键是这些宣传能否打动人们的心呢？

根据古话“中庸之道”的道理，我认为越是先进的东西越是短命。正所谓高处不胜寒，加上Xbox游戏类型单一，选择余地小，日本排外性又那么强，注定要失败啊！ 李志强 上海

不看不知道一看吓一跳？

Xbox『不良表现』令人不安

数字是最精确的描述语言
那让我们看看Xbox带来的数字到底说明了什么

也有缺点 独有的决胜要素

从下面三台主机基本要素的比较来看，在最直接和关键的主机价格上，同“高贵”的PS2相比，Xbox初期销售的价格并不能说昂贵。按理说在PS2发售时，其39800日元的价格比同期DC的19800日元相比可是高出许多，这样看来似乎Xbox的价格定位是合理的。

但我们不应忽略一个关键点，那就是成名主机系列的资本在销售时起的作用。世嘉土星的定价是49800日元，但为了能在PS手中夺点口粮，DC的价格直落至29800日元，结果是DC第一年的生意红火异常。但Xbox推出的时候，PS2已经将价格调整到3万日元以下，正处于鼎盛时期，软件供应丰富。34800日元的Xbox没有市场冲击者的架势，而显然是一副老大的派头，或许在美国这种战术凭借微软的名声刻意奏效，但日本不是这样。



- □初期价格：29800日元
- □现在价格：19900日元（无货）
- □主要配件：一个手柄、数据机
- □特色功能：网络服务和VMS
- □初期核心软件：VR战士3tb



- □初期价格：39800日元
- □现在价格：24800日元
- □主要配件：一只手柄、DVD播放机
- □特色功能：DVD播放
- □初期核心软件：铁拳TT



- □初期价格：34800日元
- □现在价格：29800日元
- □主要配件：一只手柄、硬盘配备
- □特色功能：
- □初期核心软件：DOA3

也许是一种劣势 优势也并非绝对的胜势

对于价格问题，微软方面认为是因为主机性能高，而且配件要比其它主机更丰富，更超值。但经过对比后，像可以对应网络等新兴功能，并不是Xbox特有的专利，而且还不像PS2那样有直接播放DVD的功能。惟一值得炫耀的是随机一体的8GB专用硬盘。尽管直接使用硬盘具有诸多优点，如可不必买记忆媒介、可下载大容量的数据等，但也存在不能对数据进行传输（若需要传输必须购买记忆媒介）等缺陷。特别重要的是，“记忆卡”现在已经成为玩家心中必备的配件，建立在记忆卡上的特殊游戏习惯已经形成，比如说可以随意携带，方便地交换资料等等，甚至还可以当做便携式游戏机来使用，而这些功能对硬盘来说是根本无法实现的。

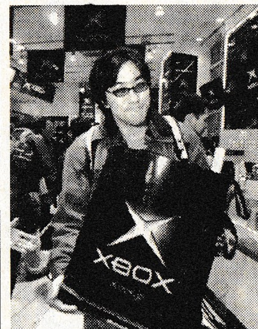
这样一来，单靠硬件制胜，似乎并不是那么管用。

各主机初期销售量统计

主机	发售日	销售量
DC	1998年11月22日发售	约160000台
PS2	2000年3月4日发售	约980000台
Xbox	2002年2月22日发售	约110000台

与主机同时销售的游戏软件1个月后的销售数量

主机	软件	销售量
DC	VR战士3tb	约160000张
PS2	山脊赛车V	约500000张
Xbox	生与死3	约120000张



若这样就能成功将是业界一大奇迹 缺乏有鲜明特色和号召力的好游戏

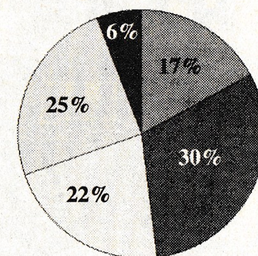
从我们的调查来看，问题的关键还是回到了一直争论不休的问题——对于现在的游戏主机来说，“主机魅力”的关键是否是“软件的魅力”。

在这方面，DC有“VR战士”，PS2上有“最终幻想”，GC上有“马里奥”。从初期软件销量来看，“DOA3”算是Xbox的主打作品。但从全球的销售趋势看，DOA3只是重要王牌作品，而不是绝对的主力，像HALO才是象征Xbox风格独一无二的作品。可是全球百万的大作在日本只有5、6万的接受量，尽管许多游戏制作者对其中高超的制作技术赞叹不已，但日本的消费者却并不买这份高科技的帐。

而对中国的消费者来说，对Xbox游戏不满意的比重非常高，可见微软还是需要在这方面再多花些力气才好。

中国玩家调查结果

Xbox的劣势



6%：性能强但没体现出来
17%：缺乏日本厂商支持
30%：没适合自己口味游戏
22%：缺乏游戏领域的经验
25%：自己制作游戏能力差

我讨厌Microsoft，我讨厌Xbox，但我非常像要Xbox，因为上面有SEGA，因为上面有CAPCOM。

宋昆鹏 合肥工业大学

能否在争霸之战中胜出？
有史以来块头最大的家用主机

在拳击台上，身高、体重、臂长的家伙自然要占不少便宜，但在家电领域恐怕就要返过来，一寸短一寸巧才是真道理。其实Xbox参加的游戏战争，不只是主机性能优劣的比较，更是不同领域企业，在经营策略、技术研发、课户钻研上的竞争。

文/王骏生

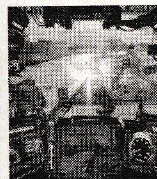
其实，现在再来说这个“胜出”的问题实在是有点多余。事实上从开发商，到零售商，到普通玩家，大概没有几个人相信到了今年年底，微软这个沉重的塑料盒子会成为主机大战的最后赢家。PS2全世界已经买过2千万台，就算它从今天开始一台也卖不出去，Xbox想要在一年内达到这个数量级也完全没有可能。

Xbox今天的存在，有点象当初的世嘉MD就是为了让任天堂觉得有点不舒服，它可能在人们不注意的时候让索尼的牙齿硌得生疼，但要摧毁PS2的信心，还差得很远。

很多人真的把微软和多年前的世嘉比，而微软如果能够在第一次介入游戏业就能取得MD昔日成就的话，也算一个很过得去的开张了。不过，虽然表面上看来Xbox也是一副硬派形象，但实际内容已迥然不同。当年MD能够在美国与SFC平起平坐，除了大人气的刺猬索尼克的魅力以外，EA的鼎立相助也不可或缺，但今天Xbox所缺的恰恰就是这个。比尔盖茨现在大打价格牌、网络牌，但缺少了软件商的强力支持，Xbox只是空有一个漂亮的外壳而已。当然这种随便哪个玩家用脚指头都能想出来的道理，微软绝对不会不明白。比尔盖茨并没有忽视这一点，他甚至想到花100年的薪水买下宫本茂—但他的失误，是高估了金钱的诱惑力、而低估了东方人的排外性和凝聚力。对于美国人来讲，日本人购买哥伦比亚电影公司、购买洛克菲勒大厦或许不算什么，但对于日本人来说，美国人购买世嘉或者史克威尔就是关系到民族尊严和颜面的事。微软之所以几次三番想花钱买到生金蛋的天鹅、但总是在最后一刻被别人放了白鸽，这就是一个主要的原因。买个公司已经如此，要想花50亿日元打动马里奥的爸爸跳槽，就更是只能当作美国童话来听了。

Xbox目前最成功的游戏是Halo。这个成功指的不单单是游戏本身，还有其所以能够成功的那种模式：花精力和力气培养自己的嫡系部队、创造自己的品牌。钱确实有用，微软的钱也确实够多，但若总是搞不清什么地方该花、该怎么花，美钞和废纸也没多少区别。微软有上千万的市场费用就这样被第三方当作冤大头给涮掉了，如果能够都用在到刀刃上，情况一定比现在好得多。

微软和索尼，是谁也不能小视的巨无霸。这两个强人第一次的直接对话，现在已然分出了胜负：毫无疑问的，在消费类商品的研发和推广能力上，索尼远远胜过微软一筹。IT的巨人未必是娱乐业的巨人，而按照以往的经验来看，微软要想最终取胜，还得过上好几年。



铁骑
9.12
CAPCOM
FPS
19800日元



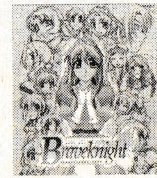
SEGAGT 2002
9.12
SEGA
RAC
6800日元



漫画英雄对卡普空
9.19
CAPCOM
FTG
6800日元



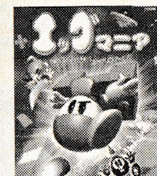
MAXIMUM CHASE
9.26
元气
RAC
6800日元



英猛骑士
9.26
PANTHER SOFTWARE
恋爱育成SLG
6800日元



真·三国无双2
9.26
KOEI
S·ACT
6800日元



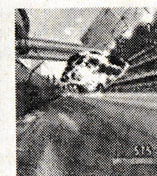
疯狂蛋人
10.3
KEMCO
ETC
6800日元



WWE摔跤
10.3
KADOKAWA
FTG
7800日元



职业骑师成长之路
10.10
微软
育成RPG
6800日元



量子移动
11.21
Curly Monsters
RAC
6800日元



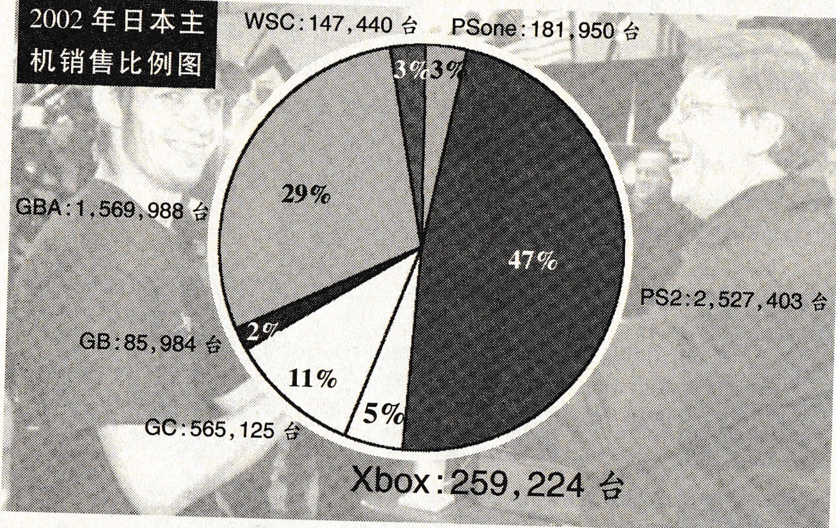
红之海
2002年秋
KOEI
ACT
6800日元



死亡之屋3
2002年冬
SEGA
光枪射击
未定

我印象中，Xbox＝PC。硬盘的设计是一大败笔，只不过是一块容量巨大的记录卡，太浪费了。 杨俊 上海浦东

简约而粗糙的结构设计 不致命但危险的因素



统计日期截止到2002年8月21日

从表面的数字来看，Xbox不光是自己卖不动，更主要的是PS2销量高得出奇。从2月底到8月中旬，将近半年的时间里，Xbox在日本只销售了26万台左右，这个惨痛的成绩不但无法同PS2竞争，就是同已经消失的DC相比，也令人感到脸面无光。

在DC发售的第二个月，尽管由于制造流程中存在一定的问题，发售主机之际货品没有充分上市，但仍旧达到了22万台的销售成绩，几乎和Xbox半年的成绩相当。而同期的Xbox，却只有大约5万台。

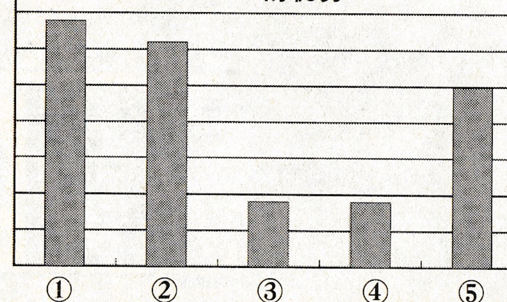
DC的销售，有SEGA这个金子招牌做基本保障，虽然世嘉公司在家用电视游戏领域是屡战屡败的不幸之星，可本企业的游戏品质总能在部分玩家心中得到认同。靠着在游戏领域中多年积累的精湛实力，DC在核心玩家层的口碑始终一流，所以在第一时间的购买量很大。但同样将用户群重心放在核心层的Xbox却没有这样的资本。至少在日本，没有人会将操作系统和游戏软件等同看作一回事。

商业软件领域的王者优势看来不能简单地搬到游戏圈子里。

从本项调查的结果来看，国内玩家普遍认为Xbox在主机性能和网络应用上更有优势。由于东方文化熏陶的结果吧，国内玩家似乎对欧美厂商并不感冒。比较意外的是大家认为Xbox的优势并非是“微软”制造。这与SONY和PS的亲密关系相比，似乎微软是落伍了。微软在PC操作系统上的号召力，同硬件商完美的合作关系，使得众多欧美游戏厂商归顺于Xbox旗下。看来，“微软”招牌的影响力更多是行业内的，而不是消费者的，因为消费游戏产品的核心玩家大多对PC产品不感兴趣。

中国玩家调查结果大公开Ⅱ

Xbox的优势



①强大的硬件性能
②优秀的网络功能
③微软的金子招牌
④大量欧美厂商的支持
⑤方便与PC相互移植



支持率比较

①性能重要论者:32%
②网络重要论者:29%
③招牌重要论者:8%
④厂商重要论者:8%
⑤移植重要论者:23%

虽然微软一直强调Xbox性能优越，而且这也是人们普遍承认的优势，但Xbox的性能优越是否真的无懈可击，作为获胜的尚方宝剑呢？

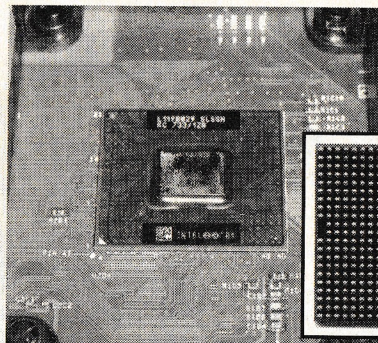
三台主流机种的性能取向

	Xbox	PS2	GC
CPU	一般	好	最好
GPU	最好	好	最好
开发工具	最好	差	好
美誉度	一般	最好	一般
儿童认可度	差	一般	最好
游戏性	一般	好	最好
工业设计	差	好	好
附加价值	硬盘	DVD	无

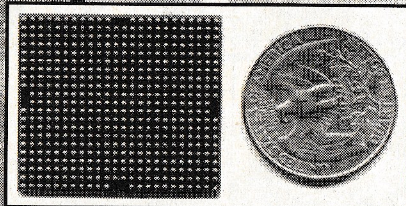
其实游戏主机的发售时间并非越晚越好，相对而言，早发售的主机容易拥有难以比拟的优势。这种优势在于它可以在软件阵容、知名度等方面成为客户方评价的标准。而后推出的主机也有后推出的优势，那就是可以展示目前为止的游戏机最佳性能。

那么，Xbox的优势是否足以在性能方面与PS2和GC拉开差异呢？同时这种优势在游戏机市场是否成立呢？进一步说，Xbox所拥有的优势在此次Xbox日本发售这一大舞台上是否有效地发挥了作用呢？下面让我们来探讨这几个问题。

网络虽然在电视游戏上开始发展，但现在Online游戏远未普及。我认为还是单机游戏最重要。如果Xbox把在线当作救命稻草是不会成功的。 孙亮 北京朝阳区



←如果仔细看左面Xbox处理器边缘的文字，应该能看到733/ 128的字样，分别标识的是CPU主频和L2 cache大小。使用频率不是很高的PⅢ处理器，据说也是为了降低温度的缘故。



← Xbox 的 CPU 有多小？对比一下就可以看出来，跟硬币大小差不多？

现在，我们以主机性能为参照物，稍微比较一下PS2、GC和Xbox这三台游戏主机。

如上页图表分析的那样，GC是三台主机中性能最协调的一部。在CPU方面，Xbox表现最糟糕，PS2和GC依次高于Xbox。GC的CPU采用高性能的PowerPC芯片，另外还追加了专为游戏机设计的配件。PS2的EMOTION ENGINE上搭载了VPU0和VPU1等特设为浮动小数点演算和几何演算的程序化并列处理系统。Xbox在CPU上之所以落后，主要是因为它只是以Pentium Ⅲ为基础，搭载MMX配件后制作的。PⅢ是以个人PC为开发对象的CPU，强调整数运算，而且PⅢ也是三个CPU中整数运算能力最强的一款。不过在处理三维游戏上，强大整数运算能力基本上是没有用处的，需要模糊处理的三维游戏更需要高速的浮点运算。虽然在个人PC领域，Intel的CPU一向以浮点运算高和稳定性而强著称，但个人PC毕竟不是专用的图形处理芯片，同“工作站”级的CPU相比，浮点运算能力相差甚远。

而PS2和GC的CPU都是公司斥巨资专门研制的，特别强化了浮点和三维演算处理功能。这就是为什么PS2和GC的CPU虽然在时钟频率上都慢于Xbox，可是综合性能却都在Xbox之上的主要原因。

绘图芯片方面，由于Xbox和GC比PS2后推出，所以性能较PS2为高。Xbox绘图芯片是高性能芯片，其特征是大容量，可进行高速的数据缓存，将复杂的多重结构用一个透视图进行操作等3D透视处理。另外，将复杂的采光和周围的背景融合一体的环境测绘功能也十分强大。

在开发程序库方面，与没有程序库的PS2和拥有独自程序库的GC相比，Xbox最大的优势终于体现出来了，可以使用目前在电脑游戏中通用的可移性很高的DirectX，这确实是对许多制作者一个很大的诱惑。

但是，在知名度、儿童认可度和设计等方面，和PS2和GC相比，Xbox的评价并不高。当然它存在刚加入游戏行列不久的不利因素，但此前是否对日本市场进行了充分调研耐人寻味。

□ 性能的实践检验

这样的比较结果反映出Xbox实际对游戏机市场带来了怎样的影响。举几个成功的例子和失败的例子。成功的例子如“DOA3”和“HALO”。“DOA3”在Xbox于日本发售之际充分发挥了其先锋作用。该游戏灵活使用了制作简单并且性能很高的3D透视功能，用一年多的时间做出了PS2做不出的事情，应该称为Xbox实践性的典范。“HALO”是Xbox充分展示3D透视功能和高品质绘图等优势的游戏，游戏充分运用了多重构造、二维测绘、动态采光、环境测绘等机能。

与此相对，失败的例子可以举出“鼠国争雄”。皮毛特写等表现动物皮毛质感的真实画质是该游戏的主要卖点，但它在游戏性、操作性和游戏协调性等游戏基本要素方面评价很低。

这些事例再次说明，不能仅仅依赖游戏主机本身的“高性能”，游戏主机所附带的游戏软件才是真正体现优

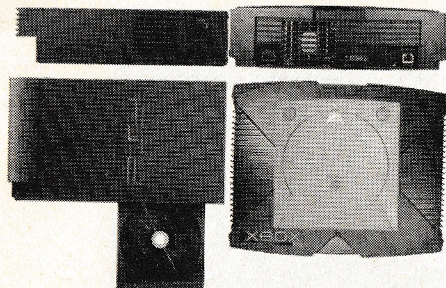


势的东西。这不仅要求具备高性能，而且在游戏性、操作性和游戏协调性方面也均要保证一定的品质。这些事实通过在游戏主机销售前进行的充分的“市场调研”是不难发现的。

那么，发售Xbox的微软公司所进行的市场调研工作、战略及其“目的”到底是什么呢？要想知道这个问题的明确答案并非易事，甚至我们应该说它很不明确，不知想干嘛。但如果是单纯模仿其它公司，那么只要有钱谁都能做到。如果微软自己的新目标不明确，不要说客户，就连第三方厂家也不会追随而来。



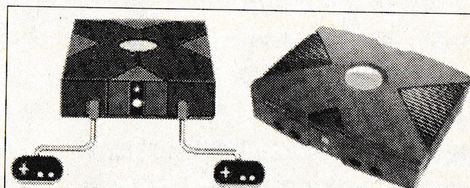
微软频频宣传Xbox自身的优势，但这些声音传不到客户耳朵里，明摆着是瞎折腾。这样下去，Xbox所拥有的优势会因为受到市场调研失败的阻碍而不能得以充分发挥。而且，这有可能挫伤在宣传主机方面起关键作用的第三方厂家的积极性。



好『大』的失误 大败东瀛
伟『大』的魔盒 大得离奇

游戏机在优秀，也要跟玩家的房间大小联系在一起。大家的游戏机一般都放在什么地方呢？你会把 Xbox 放在哪呢？庞大的体积可以是 Xbox 放入更多配件，但也说明微软在设计时，内部结构和工艺水平不够高超吧……

Xbox 的目标用户群，是在 25 岁到 35 岁之间的核心游戏用户，也就是上个世纪 70 出生的一批人。对于这一代的日本核心玩家，大多是单身贵族。根据他们居住的房间状况，我们可以设身处地地为他们分析一下，为什么 Xbox 会不太受欢迎。我们先模拟一台假 Xbox，准备一个纸箱子，用它来做一个与 Xbox 主机大小和重量一样的东西。



Xbox 主机本体各项指标
体积指数：324cm × 265cm × 90cm
本体重量：3860 千克
发售日（日本）：2002 年 2 月 22 日
价格（现在）：24800 日元

Xbox 主机的相关数据如表所示。参照这些数据，大家可以做出一个纸样，用硬纸板裁开作成纸箱子。另外，重量方面为更接近原物，用两个注满水的 2L 矿泉水瓶子进行调整。这样，手工制造 Xbox 模拟机就完成了，我们戏称它为“手工 Xbox”。

接下来，让我们从一个典型日本核心玩家的视角出发，看一看我们要分析的问题。

假设我们在商店买到了 Xbox，首先从抱着“手制 Xbox”走路开始说起，要套上两个大型电器商店的纸袋子手提着 Xbox，从离家 500 米左右的游戏店回家。

日本人早就习惯了空手溜达，而 Xbox 主机将近 4kg 的重量，相当于两个 2 公斤的米袋子，这对他们来说算是挺痛苦的一件事了。

而如果是一个柔弱的日本女性想一个人去买 Xbox 主机，那不是必须让商店送货上门不可吗？

即便把 Xbox 运回了房间，仍存在许多问题。

生活在都市里的年轻人有相当一部分人是在廉租房里居住。典型的房间有 6 张榻榻米大小，装备极其简单，仅有一个小炉子、洗碗池、整体小浴室和洗衣机位。可能有些 25 岁以上的单身男子过着更宽绰的生活，但这的确应该算是标准的生活。

6 张榻榻米大小的房间放着电视、电脑、录像机和床，这使本来不大的房间显得很拥挤了，再加上墙壁中间还突出一个计算使用面积的柱子，使得这个单身小屋形势更趋紧张。

而且这种典型的人房间里一般已放着 PS、PS2、PSone、DC、NINTENDO64、GBA 等各式主机，当然还有它们的游戏软件，就是在这种情况下把手制 Xbox 放进这杂货堆里，光是放哪儿就够让他头疼的了。

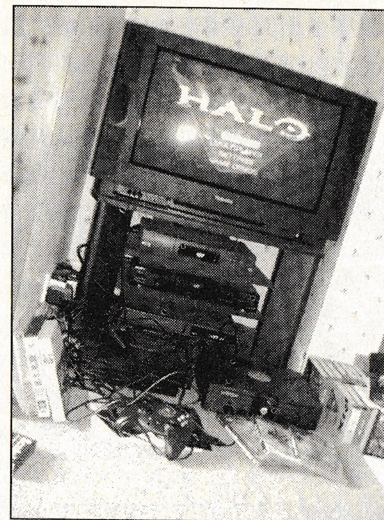
如果照着微软常务大浦博久所说的那样把 Xbox 放在电视的下面，但恐怕这类人电视下就算没放 PS2，但往往是要放着录象机或者 DVD 等视频播放器。如果有人能把 TV 下的 PS2 扔掉，换上 Xbox 主机，那当然一点问题没有。我们的主人公无奈之下只好决定把手工 Xbox 放在地板上。

然后让我们的模拟主人公和手工 Xbox 共同生活一个星期。

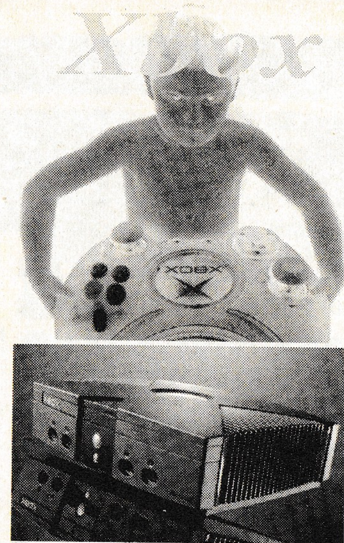
手工 Xbox 最大的弱点是“不能作为游戏机游戏”，只是放在那里呆着。

这时我们不能不联想到，可能真有 Xbox 的人中，把主机只是放在那闲着的人也不少吧。这么一来，它对日常生活带来诸多不便的事实大家也就清楚了。但就是这样，手工 Xbox 还是略微显大，感觉它实在是一个大家伙。其实想要购买 Xbox 的核心游戏用户很有可能拥有其他主机，那么更换电视下的游戏机主机就能进行各种不同游戏。但是，Xbox 这款主机又不适合一会儿收拾到不碍事的地方，一会儿又拿出来玩。不信的人可以自己动手做一个手工 Xbox 感受一下，因此很难把 Xbox 作为主要游戏对象来玩，同时现在它的游戏软件阵容也不足以令人们做如此决定。

我想，能否更改一下设计，把 Xbox 主机的外壳索性更改为上面能放置其他主机的形状。然后在销售时打出“可放在各游戏主机的下面！！”的宣传。这比缩小主机体积来得更为简单，可能算是个很实用的建议。



打倒微软！！！打倒美国！！！（以上绝对是个人想法，如有雷同，纯属巧合） 陈伟 上海虹口



亲身体验杂感

Xbox发售将近快一年了，虽然没得到预期的成功，但它也在一定意义上促进了新主机的竞争。不管其上开发的软件品质如何，我们都要很清楚的认识到：Xbox所代表了当今最先进的硬件技术。当然，笔者在这里讨论的并不是关于主机性能，而只是在这台主机的感性认识上，加以理性的评析。也许这台主机的性能已经可以被我们忽略掉，但是其终究不能在市场中立足的原因也不难解释：这台主机的确存在市场定位以及设计上的失败。

文 / **Hansir**

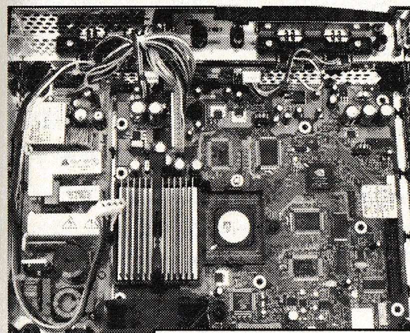


以东方人的审美观点，Xbox给人的第一印象就带有浓烈的美国气。无论从主机的整体外观，色调，造型等方面来分析都体现了这一点。主机的控制器——手柄更是充分体现了美国人在美学上所追求的“粗犷之美”，虽然这样换来的是主机内部搭载大容量硬盘和支持宽带网络的大规模集成电路板，但是庞大主机两侧的散热装置并不能够满足机器内部所需要散发的热量，在游戏进行当中，游戏者往往可以听到风扇转动的嗡嗡声。这些并不能够影响主机的正常工作，但是在这个庞大的主机背后并没有发现国际通用规格的扩充接口如：PC-CARD，IEEE等，取而代之的则是微软为今后宽带网络服务所预留的100M以太网接口。而其他一些扩充设备只能接在前面的四个微软专用规格的USB接口上，可以连接的设备如专用控制器，数码输出设备，和一些遥控装置等。

笔者的Xbox是委托亲属从加拿大带回来的，这台美版主机在外观上与现在我们通常见到的日版机器不尽相同。最大的区别就在于手柄，日本上市的经过MICROSOFT为日本以及东方人设计的全新手柄保留了所有美版的功能，但尽管这样，它还是令那些购买Xbox的东方人大跌眼镜，原因再简单不过了：手柄的面积以及体积都不能使他们接受。也许这就是最基本要素：东西方人的生理差异在作怪，但是MICROSOFT既然已经选择推出Xbox他们自然先要照顾到本国的顾客，而后才是海外市场，但是在整个计划的蓝图以及设计方案已经确定的情况下，如果想大幅度修改其中的一个项目恐怕无法做到。虽然这样的设计换来的是方便的存储环境，但同时也为操作以及数据的交换带来了麻烦。

再说说游戏，可能是市面上只能见到几个屈指可数的Xbox专用对应软件，所以各大媒体自然把焦点放在了那些“玩家们能叫出名字”的作品。初期发售的《DEAD OR ALIVE 3》就是其中不可缺少的一个，在强大的游戏表现下，笔者再次认识到了硬件革新给游戏带来的巨大变化，MICROSOFT也不愧为在硬件开发领域的巨人。但是这个游戏所表现出来的商业化理念已经开始渐渐侵蚀这样一台崭新的主机，在美丽绝伦的游戏画面下，厂商已经迷失了追求游戏乐趣的本原，对游戏制作的理念也已经逐步改变。他们乐意制作这样一种低成本高回报的作品来扩大自己的影响，更主要的是他们已经把这样无休止的攀比奢华作为了一种游戏风格。与之相反的另一个游戏却使笔者佩服：那就是KONAMI的〈寂静岭2最期之诗〉。它并不具有华丽的画面表现，但是出色的剧本以及声音配合使这个游戏达到了极至的境界。在前面发售的PS2版当中，KONAMI并没有将整个的故事剧情交代完毕，而在本作品当中却清清楚楚的讲述了整个事件的原委。虽然这个作品只卖了仅有的几万份，但是它却能够体现制作厂商对这个游戏所花费的心血，也证明了这个系列的确有着一部分忠实支持者。

在视觉表现渐渐成为衡量一台主机强弱标准的现在，人们的品位也随之提高，他们不会只追求某种单一的爽快，更重要的是希望能够通过游戏得到某种概念，或者说某种提示。在这种情况下，Xbox发售了，这无疑成为了限制其发展的桎梏。虽然它在一定程度上促进了硬件开发商之间的相互竞争，也推动了软件制造业的发展，但是这已经成为扼杀游戏本身乐趣的一种危险武器，现在我们已经不敢预测将来游戏业界的任何事情……因为在这个领域里根本就没有所谓的规则可言，Xbox的将来也掌握在MICROSOFT自己手中。



“复杂”的Xbox内部构造：五颜六色的连线，似曾相识的电源接头，以及扁平的芯片，几乎每个局部都让人联想起家用PC的内部构造。如果不知真情的人，看了这样的情形，也许以为是哪个厂家又推出了一块新形式的电脑主板。不过这样做也不错，恐怕配件是很容易找吧。

Xbox内部结构剖析之一：主板

○为何海外的百万大作单单就在日本就不灵光呢

文\彩火

微软日本的销售战略正在误入歧途
伟大的游戏并非万能钥匙

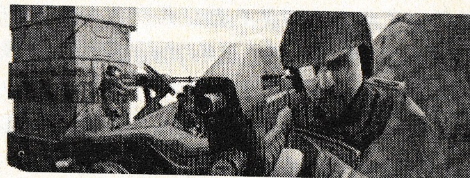
名称：HALO
出版商：MicroSoft
开发商：Bungie Studios
类型：FPS　发售日：2002.4.25
机种：Xbox　价　格：6800 日元

『HALO』的类型在未被完全理解的情况下便定性了。『射击冒险』，这是2001年10月3日在面向新闻媒体召开的Xbox首批七款游戏发布会『Xbox首次新闻发布会』上发布的『HALO』的类型。

全球100万以上的HALO，在日本只有4万的销售量。

难道日本人的游戏口味就这样与世界不合拍吗？

卖不动的问题在哪里？？



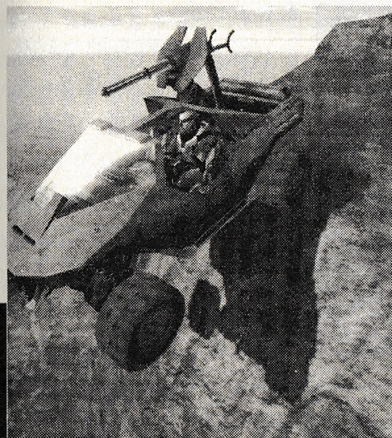
一款像“HALO”这样优秀的FPS类作品，在日本却受到如此冷遇，真是令人非常惋惜。因为这种定性令一个对海外情况比较熟悉的人感到，微软公司对该游戏的宣传方式存在很大的理解偏差。

有一点可以明确，日本玩家对“HALO”的开发公司Bungie Studios几乎完全不理解，这就难免给人留下一个很深的印象：“微软日本对游戏根本不懂。”这么差劲的游戏类型的定性将使有可能初期购买Xbox的核心用户掉头就走。

开发“HALO”的美国Bungie Studios公司当初是一群大学刚毕业的同学于1991年集合在一起设立的投机性公司。1994年发售了第一人称射击（FPS）游戏的杰作“马拉松”（MAC电脑专用），该游戏游戏时在屏幕上出现的图象和自己的视角一样。

同时期，该游戏的原型MS－DOS游戏“DOOM”也在个人电脑游戏圈子里开始了它的流行之势。但“马拉松”的特点明显和它们不同。“DOOM”所面对的敌人都是一些凶神恶煞，而“马拉松”致力于塑造外星敌人的文化特征和人物个性，让他们能够拥有自己的文化，并能够独立思考。同时，敌人的AI表现也是划时代的尝试。

进而在1997年，完全在3D空间作战的即时战术模拟游戏“神话”发售。玩家要对夜晚、弓箭手、炸弹部队以及随时可能发生变化的状况不断发出指令，在规定的战场中进行战斗。这个游戏里登场的人物除普通的士兵外，还有各种会使用魔法的骷髅和巨人等，各式各样种族的敌人使得游戏显得非常厚重。而且，游戏里还装载了可感受各自独特种族的特有动作的AI。



“神话”在中国的影响力也不小，许多中国玩家都曾迷恋过。这是一部在一系列新型游戏泛滥的游戏历史中流芳后世的佳作。

但是，由于这些游戏都是作为PC游戏发售的，因此游戏名和Bungie Studios在日本的知名度极低。不过Bungie Studios的实力绝对不容小视。

开发商Bungie的历史

实力强劲但不为日本玩家了解和接受的一个群体。

光晕的精湛实力　在北美发挥了强大威力

Bungie Studios从1999年就开始开发“HALO”（光晕）了。当初，“HALO”本来是一款标准的PC版FPS作品，但其优异的游戏品质使微软“垂涎三尺”，将发行权收购后作为了　Xbox专用软件。结果证明，至少在欧美市场上，微软的这个决定是相当明智而且实惠的。

“HALO”不光被欧美玩家称道，而且也被业内同行推崇备至。“HALO”的厉害之处不仅是优秀的画面效果，对于喜欢钻研技术的开发人员来说，它的AI模式是最受人关注的，可以说高水平的AI程序是“HALO”的标志。

一些生物敌人让玩家感到他们可以完全自行组织投入战斗。“真想知道是怎样让他们动起来的”，就连制作3D格斗游戏成绩赫然的大型企业社员都不得不佩服。

“HALO”作为一个热门软件，在北美为推动Xbox销售发挥了决定性的作用。Bungie的品牌在游戏圈中已受到肯定，还得到微软的大规模支援，在美洲屡获大奖。“HALO”能在北美取得100万张的销量完全出于他们的实力。

尽管在美国销量突破100万张，但在日本却一蹶不振的。这个差异产生的主要原因，应该是对FPS游戏乐趣的理解。对于FPS类游戏很不流行的日本，像“HALO”这样的作品需要日本玩家越过几个阶段的障碍。

Xbox虽然开头不好，但凭借强大性能，可能吸引一些想迎接挑战的公司。说不定将来会有FF14、魔颤3、鬼武者4、樱大战7……　刘磊　陕西西安



HALO

欠缺重要基本要素的销售战略

“HALO”结果在日本仅卖出约4万张。我认为其责任在于微软自身的战略。

在我看来，“HALO”的销售战略集中在“战斗的乐趣”、“美感”、“多媒体娱乐”方面，起用滨田MARI和山吹TORU等名角制作的广告也想强调这一点。但是，“直击本能的终极射击战斗”这种在广告上使用的词汇却无法让人明白战斗的趣味性要体现什么东西，可能他们想的是要让玩家在亲身游戏时体验吧。

另一方面，还缺少引进“HALO”所需传递的几个基本要素，这就是要努力改变在日本没有完全理解FPS的状况。

从世界范围来看，包括欧洲、韩国和台湾等亚洲地区，FPS是人气很高的游戏类型。但是它过去在日本从没有获得过巨大成功。N64游戏“黄金眼007”(1997年)、“时空战士”(1999年)等花费了许多广告宣传费用，但仅卖出几万张，而它们在全球都是百万销量。

FPS游戏特有的空间移动会刺激人的三半规管，引起类似晕车的现象，这也就是俗话说的“晕3D游戏”。因此，一直以来就流传着“晕游戏”这一歧视性的说法。其实“晕”的现象在玩游戏以后会因逐渐适应而消失，但FPS未能成功地使日本玩家玩到不晕的那种程度，这种类型的游戏被认为是极少部分核心玩家的游戏。

在微软的宣传攻势中，彻底避开了对“晕”这个问题的解释。因此，越是Xbox原本想吸引的另一侧用户，就越是对“晕”有所恐惧，从而心理作用下惟恐躲之不及。

还有一点是操作体系的问题。“HALO”在从PC向Xbox转型过程中产生的一个难题就是键盘输入问题。PC游戏时，用鼠标进行视角的变换非常容易。但是，“HALO”必须要使用手柄输入玩家的指令，而且要在同一个输入装置上同时进行移动和视角变换。我在初次接触时不得不非常惊讶于其复杂的控制要求。不用说子弹打不中敌人，连瞄准敌人都很难做到。

FPS原本是以鼠标输入为前提的，所以移植到市场娱乐机种时操作起来相当困难。PC热门游戏“Quake3 Arena”在北美移植到DC上时也是操作很困难，要想坚持玩下去需要有相当大的毅力。

但是，笔者在实际玩这个作品时，发现产品注意到这个问题并进行了相应改进。设计成在容易操作视角的水平面集中战斗；或一旦敌人进入范围内，即使发生移动也会慢慢地以该敌人为中心做画弧状移动。因此，游戏30分钟以后，就能很好地适应其操作体系。但是，因为这一点未被广泛知晓，因此核心用户之间对其也抱有操作体系难度太大的印象而纷纷逃避开去。

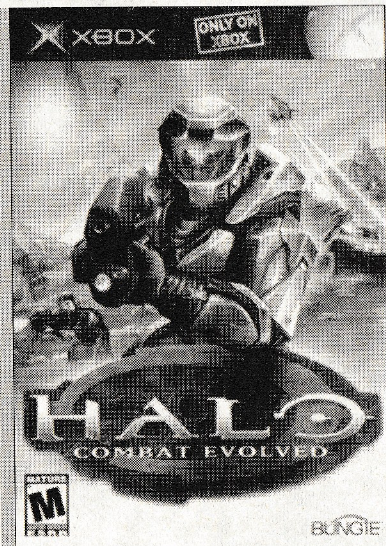
这种在玩FPS游戏初期阶段对用户来说最重要的信息，微软的宣传资料中没有进行宣传，可以说在现阶段微软的引进是失败的。它关注的是举行“日本第一争霸战”这一决胜大会，而这也不过是照葫芦画瓢，模仿一般的游戏宣传战略罢了。

“午休时间看到年轻社员对战‘HALO’满足的样子，不禁让我想起‘街霸II’来。”

Xbox事业部制作总括部部长宫田敏幸在4月举行的“HALO”发布会上是这样说的。

只要对FPS魅力略知一二的人都知道，对战的趣味早在多年以前就已经众所周知了。这种大失水准的比喻不过为新闻界有关人士徒增笑料而已。

“HALO”无疑是一个经典软件。但是，微软日本在宣传战略上的失败无疑降低了该游戏软件的魅力，最终导致了销售上的失败。



2002年4月15日，日本微软分部召开了“HALO”的新闻发布会。在会上的宣传中，几乎没有什么能够让到场的人感觉精神为之一振的东西。或许是现在标榜画面有突破效果的事情经历的太多的缘故，与会人员在“SF豪华世界观”的宣传口径下几乎没有产生什么轰动的反应。

同样是主机的压轴大作，日本人，甚至可以扩散到整个亚洲，“同行”们普遍还是认为SONY和任天堂在宣传策略上更胜一筹。同PS2举办的几次发表会热闹非常的情景相比，人们的激动和热情在“HALO”——这个Xbox最重要游戏作品发表会上，似乎形同莫路。

通过这次在宣传“HALO”上的失败，但愿微软能够接受一些教训，在“HALO2”的发售和宣传上能增加些经验吧。

Xbox游戏太少，而且适合亚洲人口味的游戏更少，如何不尽快改善的话，迟早是会退出日本市场的。 曹盈 北京朝阳

BUNGiE™

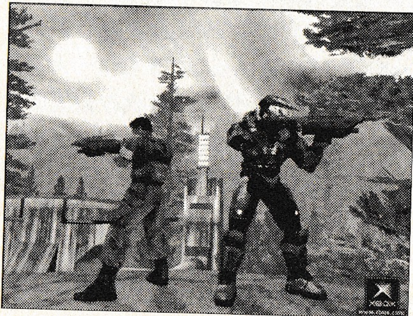
Bungie Studio 制作组阐释的

HALO

鲜为人知的秘密

尽管微软日本使出浑身解数，像开新闻宣传会啦，举办全国的冠军赛之类的，但HALO在日本的冷落待遇是无法更改的现实。这难免跟Xbox日本局势低靡有关，但这并不影响HALO作为一款优秀游戏在世界范围产生了重大的影响。

探究一款游戏的内涵，最好的方法还是直接追问它的制作者，这里我们向大家公开一下制作人自己的想法，希望大家可以略有收获。



——首先，还是要请教一下你们在制作"HALO"这款游戏时，所坚持的开发理念是什么。

Bungie："HALO"所要追求的东西，其实就是超越游戏本身的临场战斗感，或者简单的说，就是让人们感觉不是在玩游戏，而是真正进入了这场战斗。在"HALO"的世界里，玩家们必须即时地做出各种判断，巧妙的利用各种战术，才能打败几乎没有破绽的敌人。依靠战术安排，而不仅仅是靠敏捷的反应，才能获得胜利，这种紧张刺激的临场体验，就是我们在制作"HALO"时追求的要与其它FPS类游戏最大的不同。

——从开发者的角度来看，你们对于Xbox这台机器有着怎样的看法？

Bungie：Xbox的图形处理系统，和我们以前一直用来开发游戏的电脑相当接近，这让我们几乎可以随心所欲的做出各种习惯了的视觉效果。另外由于Xbox把硬盘作为了标准配备，所以即使非常宽广的地图也能够在短时间内读取完毕。面对这些硬性优势，我们希望在HALO的续作中，继续更大限度地充分利用好Xbox的硬盘，以及区域网络插槽，制作出更加好玩的游戏。

——能不能透露一些玩"HALO"的秘决呢？

Bungie：最重要的一点就是护盾会再生。藉着这个系统，一旦受到敌人猛烈的攻击，大可以从前线退到后方，等到护盾回复完毕之后再回到前线奋战。除此之外，有些敌人对于特定种类的武器特别缺乏抵抗力，尽可能的找出每一种敌人的弱点，就可轻松地解决对手。

——我方的陆战队队员在游戏中所说的台词，大约有多少种呢？

Bungie：有为陆战队队员设计了超过4000行的台词。而陆战队队员的反应也不仅仅是大喊着他们受伤了而已，无论是那个队员被异形杀了、或者武器出了问题、或者自己伤的有多重、有没有再受伤的危险性等等，都会有各式各样专门制作的台词，这使得他们的对话更能清晰准确地表现出游戏中瞬息万变的状况。

——那么就连Covenant们也会用Covenant话彼此交谈吗？

Bungie：没错，就连异形之间也会用他们自己的语言彼此交谈。如果玩家躲在一旁观察他们的话，就可以发现精英会不时的命令周围的步兵搜索人类的踪迹。如果步兵的搜索行动没有找到任何人类，精英就会停止进一步的搜索行动。相信这可以让各位玩家们在享受杀戮快感的同时，也能够从观察异形的行动中，体会到另一种不一样的乐趣。

——"HALO"的对战模式一共多达26种，有没有特别值得推荐的模式呢？

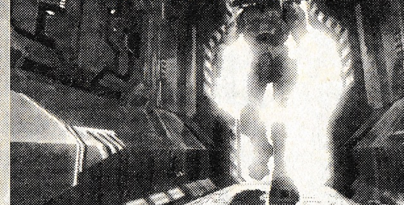
Bungie：其实对战的模式不只26种，玩家们还可以根据自己的喜好，制定出属于自己的规则。至于我们小组内部最受到欢迎的模式则是"Capture the Flag with Vehicles"。也就是抢夺对手的旗子，然后乘坐同伴车子逃离的模式。如果人数不多的话，就可以考虑"Rockets"模式，尽情享受"HALO"中用火箭筒将对手炸飞的快感。

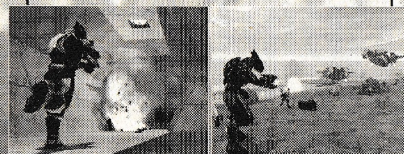
——最后请向在亚洲喜欢和支持HALO的Xbox玩家们说几句话吧。

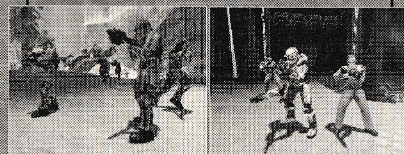
Bungie：开发小组的成员都接触过日本的文化，所以要是日本的玩家们能够尽情享受这款游戏的话，对于我们来说就是最好的鼓励。除此之外，游戏中的剧情也是我们费尽苦心才写出来的成果，希望各位玩家在享受游戏之余，也可以好好欣赏这些引人入胜的故事。

HALO2

正在锐意开发的续作将会……







○不能因为自己是老大就可以忽视基础工作　文/最火

『HALO』是 Xbox 的旗帜性作品吗？被誉为顶级 FPS 的『光晕』水准平平

名称:HALO
出版商:MicroSoft
开发商:Bungie Studios
类型:FPS　发售日:2002.4.25
机种:Xbox　价　格:6800 日元

所以制定了不许失败的策略。可惜这却导致了作品失去了它的独创性！欲速则不达，希望寄予的越多越容易失望。由于微软认为 HALO 是必须在市场上获得成功的作品，

难道可以被称为最高水准 FPS?

首先声明一下，笔者决不是玩 FPS 游戏就头晕那类人。学生时代，为了玩 DOOM 打工加诱骗父母买了 PC；为玩“恐龙猎人”买了 N64；为玩“Quake2”而使劲升级显卡。这些应该能够证明本人对 FPS 类游戏的喜欢程度了吧。但是，此次玩“HALO”，首先浮现在脑海的疑问便是：“尽管可称得上是杰作，但是否真的代表了最高水准呢？”

在许胜不许败的最高命令下

恐怕没有人会否认这样一个事实，“HALO”在 Xbox 专属的商品群定位中，是压力最大的一个作品。该作品不但要被人们广泛认可，更重要的是作为微软的超级大作决不允许失败，使 Xbox 蒙受羞辱。

正因如此，舆论导向的作用就非常重要了。众所周知，尚未进入社会的日本青少年在购买游戏的时候要付出很大的投资，所以他们很大程度上依赖游戏杂志（在美国则包括在线游戏等刊物）的信息来判断游戏的好坏。因此，游戏报道媒体的反应如何对其销售的影响很大。如果是其它一般的作品也就罢了，“HALO”作品的好坏将直接关系到玩家的判断，即是否值得为此购买 Xbox 这种新型家用硬件。就算媒体想保持中立的立场，但他们仍心知肚明一点，自身的一言一行将对市场造成很大的波及效果。

因此，关于日本的评论者在 Xbox 开张之时对“HALO”所做的点评到底说出了几分真话，值得打个问号。由于压力不小，所以可能许多人在玩过这个作品后，大多只要发现不是拙劣之作便感觉如释重负了。所以日本人说的 FPS 最高水准大作我是不相信的。

对开路先锋“HALO”的一些思考

在 FPS 前冠以“最高水准”这个代名词的时候，必须有相应的理由。这种理由大致分三点，即“技术革新”、“情节构造的革新”以及“爽快感觉的革新”。要想满足所有条件的 FPS 我还没见过，往往一款新作能满足条件之一，便可被称为“The best FPS ever！！”。“HALO”的出色笔者完全承认，但其中没有可以代表最高水准而决定性战胜其它作品的东西。

“HALO”中，在玩家被扔到“HEIRO”这个特殊空间时的冲击力，并没有超越“Unreal”里初次感受到异界巨型行星时的冲击效果。从技术上来看，“HALO”也没有展示出远远胜过“Quake3 Arena”和“Unreal”引擎效果的强大画面表现力。而且，在游戏情节上，尽管设计了类似戏剧创作的剧情发展，但总感受不到在玩“HALF－LIFE”和“MAXPAYNE”，以及以前“StarWars Jedi Knight”里把玩家使劲拉进作品世界观的那种强大吸引力。

如果从要体验从未体验过的爽快感觉来看，老实说，坐上外星人的小型飞艇，从数百米的上空一下子冲进战场，拿着脉冲枪一通横扫的场面倒的确是令人佩服。

但是，这种感觉及不上“恐龙猎人”游戏里初次体验发射小型核装置导弹发射器时 RAPTOR 战机腾空而起、以及“Medal of Honor：Allied Assault”里重火力真实效果的现场感受所给人的强大冲击力。



仅能被称之为佳作的旗舰作品 可惜的错位悲剧

“HALO”不是一部平庸之作。那么，该作品没被称作是一部杰作的原因何在呢？正是因为微软向 Bungie 公司下达的所谓决不允许失败的最高指示。

每次玩“HALO”时，在感受作品魅力之前，“微软公司市场调查部分析结果集大成者”的评价总是历历在目。它让我在玩的时候有同其它作品的著名场景联系起来的感觉。也许“HALO”算是“Quake2”后 FPS 类游戏名景的合辑吧。而且，游戏里许多驾驶战车和飞艇纵横驰骋的场面充分显示了 Xbox 的性能。但仅靠这些还不够。

“HALO”是接连推出诸多极富个性化的游戏，如创立了即时战术战略这一新游戏类型的“Myth”、“Myth2”游戏和日本动画 3D 格斗 AVG 游戏“ONI”等的游戏开发公司 Bungie 的第一部 FPS 游戏软件，也是该公司被微软收购后推出的第一部作品。

Bungie 的员工是否通过 HALO 将自己的创造性完全释放出来了呢？从目前他们受到的称赞、并从游戏业界有关人士那里屡屡获奖的情况来看，已经无从查考他们的真实想法了。

含蓄婉约的扶桑“美德”

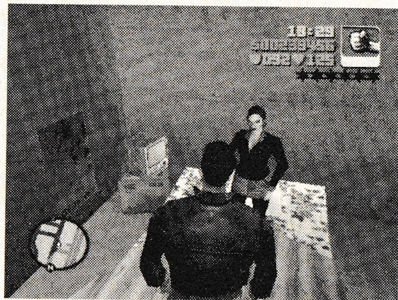
忌讳“血红”的游戏文化

以表现暴力为主题的游戏，不论在制作上多么优秀，也不管游戏内容如何，在日本的待遇都很清淡。

有的作品甚至会改变你的游戏生活，但它有可能会因为这样而被埋葬。

不仅是Xbox，包括PC在内的所有主机，欧美和日本两地对游戏的理解和嗜好是不同的。习惯上，日本厂家对过激的暴力表现比较克制，这是日本与国际游戏文化较大的一个差异。

比如，在全世界游戏开发者会聚一堂的盛事“Game Developers Conference”上，被选为2002年最佳游戏奖的“Grand Theft Auto III”（以下简称GTA3）。“GTA3”是北美版的PS2游戏，根据我们的资料，尽管它没有在日本发售，但在全球的销售量却接近400万张。PS2主机的总产量是5000万台，也就是说全球拥有PS2的人里，每5—6个人中就有1人有“GTA3”。



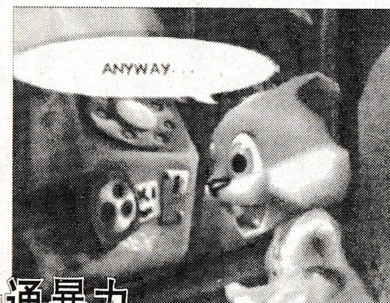
“GTA3”是一部暴力描写真实的作品，在北美也是16岁以下禁止购买的游戏。独特的游戏方式和完善的系统结构，使它不光受到玩家的喜欢，更受到开发者的称赞。但对于日本玩家来说，在这个游戏上，他们成了落后和孤独者。

后来“GTA3”英文版作为PC游戏在6月下旬于日本发售，但它对游戏里的暴力表现部分重新进行了修改。

日本对于暴力表现的衡量标准之一，是看“是否有鲜红的鲜血描绘”。这显示出日本人的日常生活与“血”是多么遥远，同时还可以看到日本民族性格中独特的思考方式，似乎“只要隐藏起来就没事”的信念一直主导着他们。

相反，日本对描写性的游戏却没有那么严格的限制。日本游戏管理部门对性游戏只作出了年龄限制的规定，把这类游戏定位于“给予精神发泄的项目”而不是“滋长犯罪的东西”。但面对暴力，这种逻辑在那里就行不通了。这确实是一件奇怪的事情。

另外还有一个典型的例子，能够很有代表性的阐释一下日本社会对游戏接受的要求。这个例子就是N64游戏“BAD FUR DAY”。同许多典型的美版游戏一样，它没有被引进日本，而日本玩家几乎在没见过的情况下就将它忽视了。



只有成人才能理解的卡通暴力

由大家熟悉的，保证品质的RAREWARE开发的梦幻巨作，但却没有在日本国内发售。

类型:ACG
厂家:RAREWARE
机种:北美版N64
发售日:2001年3月5日

背景音乐“MERRY皇后葬礼进行曲”缓缓响起，主人公手上拿着牛奶，眼睛注视着正前方。

这是NINTENDO64计划发售但最终没有在日本国内发售的“Conker’s Quest”（原名为Conker’s BAD FUR DAY）游戏的序幕片段。

在酒吧喝个烂醉的小松鼠昆克，吐了一路迷迷糊糊往家走。但是，当它清醒过来的时候，发现身在……不知是什么地方。本作品是一个3D跳跃格斗游戏，玩家将操纵昆克这个人物，越过各种陷阱，在途中得到动物们的信赖拿到现金报酬。

作品描绘人物的色调非常可爱，他们身上集正常人所嫌弃的一切要素，比如经常呕吐、血液、放屁、大便、肉片等（当然，这些都被描绘得很“可爱”）。而且昆克在吃了某个道具后两眼会闪闪发光，整部作品让人强烈感受到麻醉品的作用。（开头所述的序幕片段也是对表现过麻醉品的斯坦利——库布里克导演的知名电影“发条橙子”的一种映射）

该作品由制作“大金刚64”等一举成名的RAREWARE公司负责制作，虽然在操作方法上有一些小毛病，但ACG的完成度很高。其次是看玩家方面能否接受关于自己所操纵的人物的黑色幽默，如作品中奶酪吃多后肚子破裂并飞散开来的老鼠和昆克是不会被打倒的，因此同伙会对你说“把脖子吊起来”。

可见，虽然是卡通人物的游戏，可表现的内容却像暴力电影一样直白，就连每个章节前N64标志消隐时使用的手段都是用一把巨斧切裂开。

对“暴力”和“猎奇”的控制，在日本不仅是游戏，而且是所有领域都有限制要求。含有只有成年人才能正确对待和理解成分的各种精神产品，要使这类游戏在以孩子为中心游戏主机上发售的确是比较困难，所以日本干脆就禁止此类游戏的流行。这就难免导致风格相似的欧美游戏，在日本市场的号召力。

希望，微软能够利用自己的资金优势，通过收购日本的一些大牌游戏公司，进而使自己强大起来。 巫迪 江苏江阴

没有对路的开发策略会使未来捉襟见肘

昂贵的开发和宣传成本

目前微软在日本遇到的问题，绝对不仅仅是『HALO』这一个点。除了DOA算是交上了一个过得去的答卷外，没有其它任何有起色的软件。这不能不说是微软日本自身的问题。

新游戏“鼠国争雄”也遭到同样的失败，该游戏企划面向预计无法成为Xbox初期用户的女性和儿童展开了。同时为填补这方面的不足，加强男性人群的宣传，微软硬是把空手道大师拉上广告，配以主题曲，推出大量广告，花费了数千万日元的广告费。

而结果是大家都知道的，仅仅销售出几千张，沦为“不知身在何处的何许人”制作的失败产品，至今仍没有在北美发售的计划。

与此同时，对于当时微软所说的“在提出计划书的当场就拍板了”的那样，以令人难以置信的申报程序便开始开发的“Jockey’s Road”游戏以及以难以被日本人接受的人物设计而开发的“格斗超人”等开发中的一些游戏，仍是疑问重重。

“最好是让制作者做真正想做的东西。”宫田敏幸在Xbox新闻发布会上强调。真的是这样吗？的确，在他所出道的SCE公司有一种氛围，大家敢于追求其他公司所不敢做的游戏，想搞出点新意思。而事实上“蚊子”游戏就是由宫田敏幸大开绿灯的游戏。但是众所周知，SCE的这类游戏大多数都失败了。

这不禁让人联想到在90年代末期这个被称为PS泡沫期的时期，当时史克威尔以丰厚的条件接受了来自其他厂家的游戏开发精英，扩大了开发子公司。他们认为如果用“钱”能够把优秀的“制作者”集中起来的话，销售结果也会不错。但是，结果在近2年里，史克威尔清理了所有的子公司，被迫大刀阔斧地缩小公司内的团队。史克威尔成为高成本公司，游戏即使卖出数十万张的销量也无法回收其开发费用。

大家都知道，微软为整编其第一线阵容，从SCE、史克威尔和SEGA等地收罗了大量的人才。但是，如果这种失败局面持续下去的话，有可能成为第二个泡沫而告终。比起史克威尔的时代，微软甚至不知道用户在哪里，因此损失可能会更大。

从开始就和用户之间存在分歧。

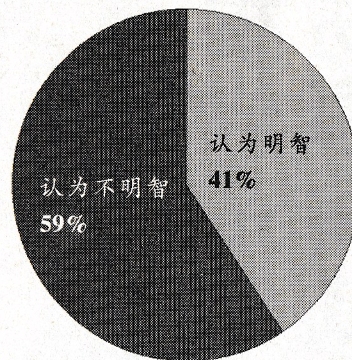
同时，这个问题还关联到Xbox主机本身的促销。谁会购买Xbox，可以说微软在销售过程中还没有完全弄清。微软从最初开始就强调Xbox的性能。INTEL733MHz芯片，比PS2高3倍以上的图像处理能力，甚至可处理5.1ch，处理高画质，搭载硬盘，可迅速连接网络。其高档次战略对其性能的“奢华”极尽渲染。Xbox事业部部长大浦博久和宫田敏幸每次接受采访都要反复强调这一点。

但是，拥有5.1ch和高画质环境的用户在日本还不多。而且在实际购买时，一套产品中无法全部实现这些功能，必须购买追加的附件才行。如果加上DVD播放的遥控器，结果需要追加支出约1万日元。另外，网络服务不与发售同步，所以相形之下优势很小。

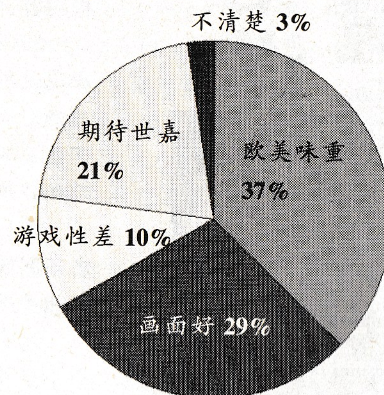
Xbox和现实生活中的用户的分歧就在这里。大型超薄电视的销售进入今年以来，受盐湖城冬季奥运会和世界杯足球赛的影响，销售量上升。但是，购买人群主要是以全家人欣赏家庭影院为目标的家庭阶层。也就是说，他们和35岁以下的游戏机购买人群有所出入。想用家庭影院来玩游戏的人群现在还几乎不存在。结果变成微软在对“不存在”的潜在用户进行性能的宣传。

是否微软现在仍在继续寻觅那些不存在的用户、仍然找不到正确的途径呢？“HALO”的类型从4月起变成了“SF射击冒险”。尽管这是否是正确的类型界定尚待论证，但我想一定是微软公司内部有人意识到了此前的失误。我期待着在这股大潮的带动下，微软日本能够改正它们的失误。

中国玩家调查结果大公开Ⅳ
微软进入电视游戏圈是否明智



中国玩家调查结果大公开Ⅴ
有关Xbox的游戏



虽然对Xbox前景不看好，但Microsoft好像是“西方不败”。 高灿伟 广东广州

扶桑闷棍当头第一记详查 光盘划伤事件成就『魔盒』不幸

面对公众置疑最好的办法就是及时更正并表示歉意

日本是世界上最美妙和无情的买者天堂

新主机出台总出现些瑕疵，所以微软也免不了赶这个时髦？

发售后不到1个星期便有了不祥之兆。

这样一来，原本能卖出去的也卖不出去当属情理之中！！

Xbox真的会产生划痕吗？

从2月末开始，网上便开始传播这样一种流言："用初期发售的Xbox播放过的DVD碟片上有划痕！！"于是，我们的编辑很快就开始四处寻找Xbox的游戏软件进行确认，发现在编辑家中多次使用过的DVD碟片上并没有划痕。但仅凭这点还无法肯定传言是否就是错的，于是又再次装进Xbox的主机里玩了1小时左右，结果还是没有像网上传言的那样出现明显的划痕。因此当时对于这种"产生划痕"的流言一时难以令人相信……

但是进入3月以后，事态出现了一些戏剧性的转变。首先是在3月1日出版的Xbox正式刊物上，登载了这样一段说明：

"关于这个现象，微软公司认为不是产品质量问题。美国也有相同的报告，但至今为止没有听说会对玩游戏有影响。有关划盘事件的具体情况，调查结果一出来就马上公布。"

继而在3月4日，同一刊物又登载了以下一段内容：

"这个现象是碟片自然摩擦引起的，以往没出现过对正常玩游戏、播放DVD录像和音乐CD造成影响的情况。但是，如果在正常使用的情况下碟片不能播放，微软将遵照使用说明书里的品质保证规定等，对主机进行修理或更换。"

用户对这种冷淡的回复表示不满，3月5日各新闻媒体纷纷登出"收到240件索赔诉讼状"等相关报道。

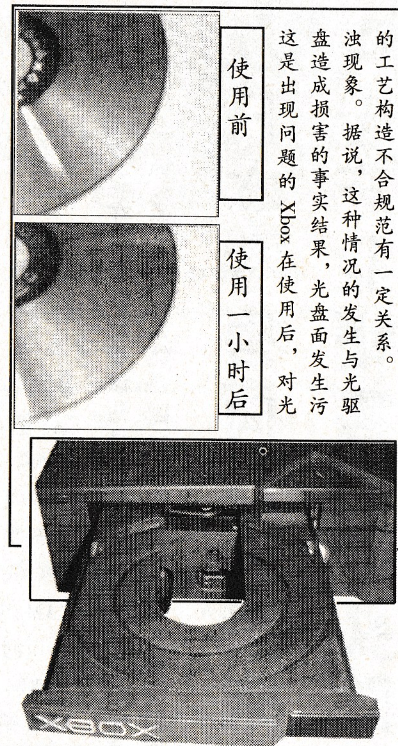
这么一闹使微软产生了危机感，他们的态度一下子软了下来。3月7日在同一刊物上发表了划痕问题的处理方法，其内容如下：

"对于出现了问题的主机，使用者可以进行修理，其中包括更换新的主机；而对于因使用有问题Xbox而受损害的DVD/CD碟片，微软日本将负责调换新的碟片。"

4天内的变化如此激烈。当初的说明是"划痕是自然发生的现象"，而后来就负责将有划痕的产品换成新品，承认造成划痕的原因来自Xbox。

但是，事态的发展并没有就此收场。在微软作出关于处理方式的说明之后2天，即3月9日，一部分大型量贩商店中止了Xbox的销售。在游戏机零售店这一层次，这一时期也没有接到修理或更换等处理意见，他们不禁产生疑惑："到底可不可以卖呀？这不是要把次品卖给顾客吗？"

虽然大型量贩商店中止销售的现象在几天后得以解禁，但Xbox给销售商店留下了很糟糕的印象。



这是出现问题的Xbox在使用后，对光盘造成损害的事实结果，光盘面发生污浊现象。据说，这种情况的发生与光驱的工艺构造不合规范有一定关系。

产生划痕的Xbox和不产生划痕的Xbox

初期发售的Xbox有缺陷的事实现在已经很明白了。但是，编辑们的Xbox并没有弄伤碟片，而且"游戏批评"一些购买Xbox的作者使用的Xbox机器里，划痕问题也多种多样。也就是说，即便同一批发售的Xbox，也分"产生划痕的"和"不产生划痕的"两种。

为什么会发生这种事情呢？

微软于1999年12月将Xbox的生产和后援工作委托给了新加坡的伟创力国际公司（Flextronics International Ltd）。此后，又对外发布消息将把Xbox的生产放在匈牙利和墨西哥。

微软还表示考虑到2002年2月以后在亚洲进行生产。从这些现象来看，在Xbox开始销售之时拥有生产线的有匈牙利和墨西哥。那么做一个简单的推断，这两家里有一家的生产线上出了问题，而这个问题导致其生产的Xbox出现了不应该的划痕问题。但究竟是哪一家出了问题，我们不好确定。但通过一些渠道我们了解到一种问题产生的原因：当时出现问题的那批Xbox主机，主要是光驱托盘部分的尺寸有了一些偏差，从而导致其中的光盘在旋转过程中与其它部分发生了接触。

Xbox必败！！！机器太大，失败！不合日本人口味，必败！！玩游戏时还刮盘，失败中的失败！！！ 无名氏 新疆乌市

从日本零售商口中得来有关『魔盒』消息

直击产业销售的滩头阵地

最直白也是最有分量的声音

Xbox在日本国内卖不动，当然是因为买的人少。那么应该向用户宣传Xbox的人，现在这个时刻应该对什么样的人说什么样的话呢？

如果Xbox在日本国内卖不动的话，最受损害的……当然是微软(以下简称MS)。但是，微软宣布将继续发布Xbox2、3，可以说它选择的是一种“说什么也不能放弃”的长期性战略。即使现在存在危机，但也有可能不把它当作是危机。

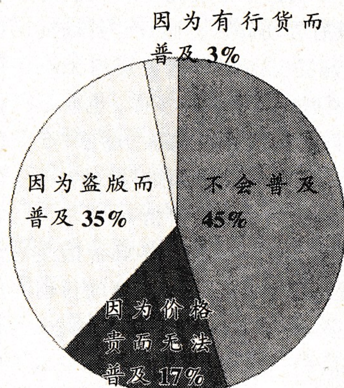
那么另一方面，直接感受Xbox动向的游戏商店不是大型电器商店，而是游戏专卖店，它们是怎样看待这种现状的呢？

东京江户川区的“GAMESMAYA葛西店”店长秋谷久子在日本游戏圈里是非常有名的一家。它的出名并不是因为GAMESMAYA的规模很大，而是它涉足的领域很广泛。甚至为了推销游戏产品，还自己对游戏开发者进行采访，在刊物上登载消息，积极召开体验会等重要活动。正是这些频繁而有效的各种活动，使得GAMESMAYA跟玩家用户接触得很密切。

同时，GAMESMAYA也是为数不多的几家从Xbox正式开始在日本宣传以来，就致力于Xbox销售宣传的商铺之一，这使得它在发表对Xbox看法时有更准确的建设性。

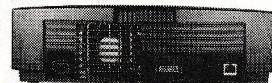
中国玩家调查结果大公开Ⅵ

Xbox能否在国内普及的调查





预感到这主机的危机



GAMESMAYA葛西店店长秋谷久子

还没有发售前就已经显现不少问题

“Xbox这种主机与其说是在卖力气销售，不如说是想好好给它撑撑场面。比如说PS2，人们只要看过电视广告就能明白一大半了，但Xbox却和用户一点都沟通不起来。”

相反的，秋谷店长说Xbox只要干还是能干出成绩的。

“因为其他的店都不做。如果所有的店都做，大概我们家也卖不出那么多。因为别的店没有做，所以才有了商机。”

其它游戏商店没有太看中Xbox是因为目前状况来看回报率不高。即便如此，“GAMESMAYA”仍继续销售Xbox。

“卖不动的原因直率地说是因为价格太高。顾客不知道贵在哪里。应该首先向大家解释清楚为何以这个价格销售。

我们店可能是日本第一家设立Xbox专柜的商店。听到Xbox主机出品的消息，我们打出了销售宣言，‘我们做Xbox’。”

他们立即在店内设立了专柜，每次有新的信息就公布出来。但是，顾客的反应平平。

“老实说，我们原以为用户会更喜欢……但当看到去年年底发售日推迟时顾客平淡的反应，我们心想‘这款主机玄了！’。这下可得好好下工夫了。

于是，我们首先向过去买过‘DOA’系列的顾客，和目前为止总在新主机发售日购买主机的顾客，寄去了Xbox体验会的请柬，但是他们都反应平平。结果我们再一次向全体会员送去了Dreamcast Magazine。目的是让大家多少增长些相关知识，后来召开了‘DOA3’盛会，气氛逐步热了起来，在高峰期赶上了发售日。”

其结果，GAMESMAYA在2月底以前消化了Xbox主机库存的8成。

“所以说只要各个商店用心去做的话，应该能卖动的。有个办法很适合专卖店，那就是独自去开拓的话，一定能卖动。所以非常希望专卖店能够独自去开展销售工作。顾客始终是要等着你去提醒他们的。如果各个商店不去培养客户群的话，那么这个行业自身也就完蛋了。”



“Xbox”不过是一个实验品，“Ybox”才是致命武器！！ 王勖 上海浦东

许多功能根本没有发挥

"Xbox 卖不动绝对是商店的责任,这主要是因为商店都习惯卖 PS2,而不愿意把 Xbox 也放在一块。他们认为这么贵的东西肯定不好卖。在告诉你各种信息的商店和故作不知不理睬你的商店之间,你会选哪一家?当然还是愿意去理睬你,和你志同道合的商店购买吧。这些事情是只有专卖店才能做到。而这正是我们专卖店可以做到的领域,不好好把握怎么行呢?"

据说这家商店曾怀疑过自己也和其他商店一样,不想卖微软的产品。

"做宣传为什么选涩谷呢?说是'瞄准核心用户',但为什么广告上出现 Dragon Ash 乐队呢?为什么不去吸引设在秋叶原的商店?这些全是疑问,也因此出现了不协调。如果真的要卖,大家就必须瞄准同一个方向才对。

令人吃惊的是连我也生气了。Xbox 的块头不是挺大的吗?所以刚开始我们领了些专用的纸袋,但是中途不够用了。于是,我们同 Happinet 网联络说'用完了',得到的回复是'现在开始要有偿使用'。这'简直是胡闹'。我们心想'有偿就有偿,先送过来吧。但没有等它送来的时间呀。没有办法,买了一些大塑料袋苦苦支撑了下来。在店内制作 Xbox 专柜时,主机盒的模型不够用了,于是打了个电话。结果也是'有偿使用'的答复,最终我们还是买了。动不动就是有偿服务,这样可不行。发售日正赶上节日,所以促销商品对商店应该是毫不吝啬地赠送才对。

怎样才是积极的销售做法?

秋谷店长鸣起了警钟,这样的话,1年后 Xbox 的处境将会变得更加严峻。

"说是这么说,因为是刚开始,所以不可能放弃,作为我来说,只有对它支持下去了。这才是应该的销售做法。PS2 的销售方式其实是反常的,因为好多顾客买它是作为 DVD 播放用的。其实是大家的理解出现了偏差,和 PS2 发售当初的销售方式相比,Xbox 的销量可能只有它的几分之一或是几十分之一,但是这才是正常的,毕竟游戏市场还是很小的。但是,相反的要想到正因如此,所以必须要为今后的延伸发展的可能性而努力才行。而作为微软必须提出一些理想抱负才行,同时对外也应不断透露关于第三方厂家的信息。但是,当你对这样大家会很高兴。而现在这么狠心的做法令人无法相信这才是刚刚发售 2 个月的主机。应该想办法多做些积极的事情。

举一个极端的例子,PS 在发售时,据说当时的社长曾向软件厂家低头鞠躬。如果比尔盖茨也能亲自恳求的话。可能各厂商的制作者也会心动的。实际上,大家都会说没问题的。重要的是要打动他们的内心。尽管卖的是数码产品,但仍需要动之以情,要抓住对方的心。无论是上层还是现场的人物都是一样的。"

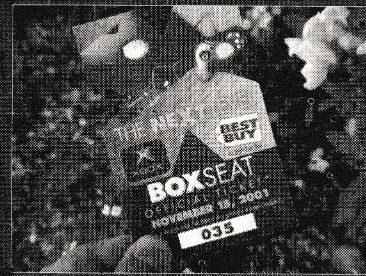
微软说'信息太少'时,得到的答复是:美国公司只会对一些决定了的事情做出说明。'也许会怎样'的说法在微软是不允许的。所以,他们说'只在合同签署完毕后才能公布'。这点和日本不同,可能正是 Xbox 的难处所在。"

正如发售前所预料的那样,在游戏文化方面和美国的差异造成了在日本国内 Xbox 滞销。但是,秋谷店长说,这不是横在日本的游戏用户与海外进来的主机和软件之间的问题。这个问题首先是在游戏商店和微软以及批发商之间。

"用广告比照方式或美国方式来销售(Xbox)完全没有问题。但是如果真是那样,希望把具体方法教给我们商店。"

首先应该考虑微软——批发商——商店之间联合的方式,然后相互之间必须进行信息互动。

"现在与厂商之间的距离还很远。我们店比较闹腾,对哪家公司都是有什么说什么,但有的店不是这样。我还是认为设立一些可以直截了当沟通意见的场所和可以与其商量的窗口比较好。应该离厂商更近一些,应该更容易向 Xbox 提出建议才行。"



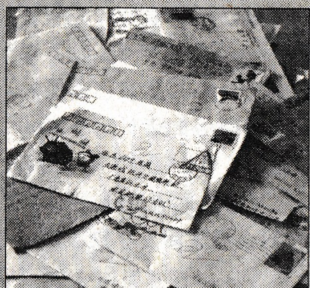
Xbox 给零售店带来的商店的人每天都在苦恼……因为找个放置的地方都困难,销售出去就更困难了?!

发售以来,Xbox 的滞销给销售商也带来了负面影响,确切地说许多店家怨气很重。因为 Xbox 重量和体积很大,所以库存量有限。有仓库的大商店还可以,但城镇的小店也就能搁下 3 台。即使有地方,那么大的个儿,也不怎么卖得动……反到妨碍了其它主机的销售。块头大的 Xbox 在柜台的面积也大,可又卖不动,让人觉得有故意占着主要位置的感觉!这仿佛进入了恶性循环的怪圈。将 Xbox 作为展示主力的商店不多见,可见 Xbox 忽视了日本商店占地面积小的因素,或许应该在包装盒的体积缩小上下点功夫。

被多方指责的"划痕问题",如果仅是微软被质问也就罢了,但许多商店也受到牵连。买商品的人自然要直接质疑店家。但是,微软却做出了"规格如此"这样的说明。这是否意味着对来质疑的顾客说,"即使有划痕也不会影响机器运转,请照常使用。"?!这种说法实在太欠考虑。据说微软人士在大型量贩店针对"划痕问题"宣布中止销售的当天,前往大型量贩店道歉,使其第二天解除了中止销售的状态。作为一名原小规模游戏商店的店员真想说一句,"别这样就完了呀!"不要只对动辄可以停业的大型量贩商店这样,对无法"中止销售"的小规模商店才更应该多考虑一些。

『游戏批评』读者评 Xbox 核心用户的代表 游戏批评读者将这样看待 Xbox



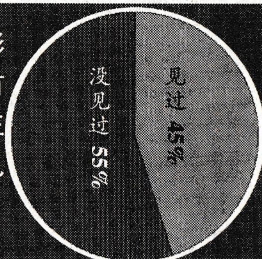


编辑部几个脑袋开了花 才得出的一点结论

从目前的情形来看，Xbox 无论是在软件还是硬件，不但无法在日本获得人们的信任，就是在同日本一衣带水的中国玩家中间，同样是受到了冷遇。

相对于日本人，我国玩家由于没有正规的游戏传统，玩家喜好分布非常复杂，所以对待欧美游戏和日本游戏两大派别时，大都能有很中立的态度。即使如此，在前面文章中的第五个调查结果上，我们的读者普遍反应 Xbox 游戏软件的劣势在于缺乏日本游戏厂商的协助和没有符合自己口味的作品。直接看来是游戏品味的差异，但从另一角度看，说明现在的 Xbox 在游戏供应上仍旧缺乏有决定性作用的软件。

Xbox 在国内的影响力还是小，只有不到一半属于真正玩家的读者表示见过 Xbox.



这项调查结果并不能表示真实 Xbox 在国内的认知度，尽管有 45% 比例的人声明自己见过 Xbox，但如果结合到普通人群中，这个数字不知要缩小多少倍。这项数据的实际结果，说明了在国内的游戏专卖店中 Xbox 的销售和宣传情况。

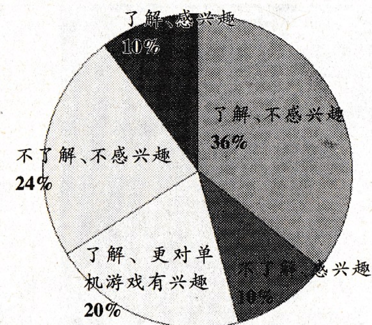
如果 Xbox 销售情况良好，自然会成为专卖店中的展示品，那被玩家看到自然非常容易。可是调查结果表明，大部分人没有见过 Xbox，可见在国内专卖店中，Xbox 的销售是局部和非主流的。也就是说，国人目前并不接受它，在销售上有问题。

对 Xbox 网络计划有兴趣？ 网络制胜遥遥无期

在对 Xbox 优势为何的调查中，网络优势紧随主机性能优势，成为国内玩家心目中 Xbox 获得更高知名度的第二要素。但反过来看，网络的优势能否转化成主机流行的胜势呢？

由于国内游戏专用网基础为零，所以我们原本预计国内朋友对 Xbox 网络规划不了解的人将占多数。但实际的结果恰恰与预期相反，有 66% 的调查者认为自己了解 Xbox 网络规划。

虽然不排除这个比例的人群中的大部分对其只是略晓皮毛，但可以肯定的是，许多中国玩家在网络问题上呈现的是一种积极和关注的态度，网络有可能成为影响人们注意力的一项关键要素。

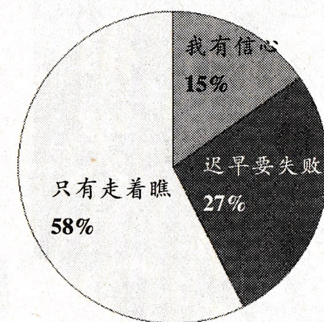


但不幸的是，所有人群中比例最高的，恰恰是认为了解 Xbox 网络规划，而又表示对其不感兴趣者。考虑到目前国内并非微软宣传销售 Xbox 的地区，所以国人的关注和了解程度会有所降低。不过从另一方面看，目前在国内电视游戏玩家心中，电视游戏能赢得受众心理的，还是单机作品，没有好的单机游戏，即使有丰富的网络服务，也不会成为吸引玩家的杀手锏。

我们对 Xbox 未来的信心 再见是迟早的事情？

精明的预言家大都是风光了嘴皮子，丢尽了脸皮子，看来读者朋友大多明白了这一道理。最多的人选择了没有是非的回答。

虽然有多一半的人表示前途不明朗，但对于一直以来只能有一个赢家的电视游戏市场而言，"得民心者得天下"，在激烈的竞争中，没有坚定信念的人就等于投了反对票。所以眼前的数字其内涵可以理解为 85% 的国内玩家认为 Xbox 将会失败。看来 Xbox 已在国人心中形成了不佳印象。



不过，毕竟现在这场游戏大战对中国而言还是"事不关己，高高挂起"的状态，在没有厂商倾力宣传的氛围中，我们还不能切身感受到这场硝烟激动人心的地方。或许等 Xbox 真正进入我们的生活，事情会有另一种结果。

网络虽然在 TV－GAME 上开始发展了，但现在 ONLINE 游戏还没有普及，我认为还是单机游戏最重要，Xbox 要重点在网络上，前途渺茫……
北京

失利在强者面前不意味着失败

Xbox 仍旧有她不可比拟的优势！
循序渐进蚕食市场份额的战略，
如今也会成为 Xbox 的战略吗？
至少没有人会忘记，
世界首富和他雄厚的金融资本！！

自信的微笑永远在困境前面露
伟大的比尔·盖茨

文/搓火

对 Xbox 来说，日本的销售状况非常严峻。可以说在欧洲，它的出师也失利了。微软是否被逼到撤退的境地了呢？我认为不能简单苟同这种看法。因为 Xbox 还有它自身有利的特点。

重要的是，北美的巨头发行商对 Xbox 并没有太悲观，这就和日本存在了较大的温差。

现在，PS2 的海外发行商的热门游戏软件是赛车打斗类游戏——“Grand Theft Auto3”(横行霸道 3 Rockstar Games)，总共卖出大约 470 万张；滑板游戏“Tony Hawk's Top－skater Pro3”(Activision) 210 万张；美式足球游戏“MADDEN2002”(EA) 210 万张，都是些成绩骄人超级大作。但是，这些游戏在日本的知名度极低。

其实海外发行商由于日本厂商的绝对性优势，大多放弃了在日本市场的销售。某个海外大型发行商的干部在 GDC2002 会上说，“许多我们看好的游戏，开发的时候就没有期待在日本有销售结果。”



尽管三大主机有各自不同的物理结构和软件程序 但三家都在用的中介软件 Renderware 使微软看到了另一种希望

我们知道 PS2 的核心是“EE”，GC 的核心是“月光”，Xbox 有“Intel”。各方都有自己的标准和结构，互不相容。但是，却有这样一款多面手的软件，不但正自由游走在三家中间，而且越来越成为程序开发师得心应手的必备工具。这就是由英国 CRITERION SOFTWARE 开发和提供的中介软件“Renderware”。

当初这个开发工具根本的初衷，是为了解决 PS2 开发复杂的难题，它把 PS2 游戏中处理画面部分的程序变得简单，这给开发厂商带来极大的好处。

但经过一段时间的强化后，Renderware 现在已经拥有了另一项重大的功能，即与 Xbox、GC、PC 具有很高的数据兼容性。也就是说，用“Renderware”开发的软件，不需要进行复杂的作业，就可以移植到所有其他的平台上。

事实上，至少在欧美厂商那里，所有的软件都有向 Xbox 移植的计划，其中不少已经发售。而且凭借更强大的性能和良好的开发环境，移植已经变得不是那么复杂。由于加强画面和音效已是唾手可得的，所以被移植的任何一款游戏都相当于 PS2 的升级版，无不充分发挥出 Xbox 的性能。今后，在北美和欧洲，甚至会出现几乎能与 PS2 版同时推出的 Xbox 版游戏。而且，采用 Renderware 的厂家数量现在也在不断地增加。

进一步而言，一旦开始网络游戏后，Xbox 就有了优势。微软的游戏开发工具 DirectX 是在 PC 上培育出来的技术，因此，即便是现在，也完全能应付网络的需要而开发新游戏。提供给 PC 的网络游戏里几乎没有一个游戏平台用上它，而这个技术可以在 Xbox 上原封不动地引用。EA 在全球拥有市场份额的体育运动游戏的 PC 版大都可在网络上游戏，而它是可以原样变成 Xbox 版的。

而面向 PS2 的环境整备工作要从现在开始。PS2 一个很大的问题是，搭载的主内存只有 32MB。事实上，PS2 处于一个非常不力的环境，就算使用已出品的 PS2Linux 配件、推出 OS 进行网络冲浪，在浏览时仍很困难。因此，要想彻底开展网络游戏，必须提供并制作出标准化的程序。

因此，PS2 与配备了是其内存 2 倍，也就是 64MB 内存和硬盘的 Xbox 相比，网络处理方面是比较困难的。而且，由于必须购买硬件配件，实际上用户必须追加投资约 1 万日元，这也是不利的条件。

画面优美，声响得以加强，当可以进行网络游戏时，用户有可能会选择 Xbox。北美和欧洲的经济发展比较稳定，在此背景下游戏市场也顺利得以扩充，不像日本这样一片凄清的景象。因此，新加入的用户会选择 Xbox 也就不奇怪了。

游戏市场不能出现一家独大的局面，有竞争才会创造出更好的产品。所以我希望 Xbox、GC、PS2 最能三分天下。(但世嘉帮谁我就帮谁！) 史立强 江苏无锡

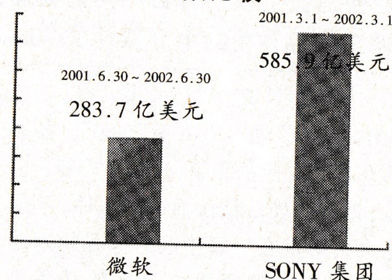
没事，我们有的是钱

微软为普及 Xbox 而投入的巨额资金在游戏圈子里算是绝无仅有的。从暑假开始，主机价格在日本和欧美地区的大跌，在使主机销售形势有所抬头的同时，更加重了微软在销售硬件时每台主机搭上的赤字。尤其是同 SCE 和 NINTENDO 基本上都是自己生产主机主要核心部件相比，Xbox 要从英特尔、nVIDIA 等外部企业购买半导体芯片，可见降低制造成本更不是一件容易的事。这和 SEGA 曾在 SS 和 DC 面临的赤字危机有了一拼。

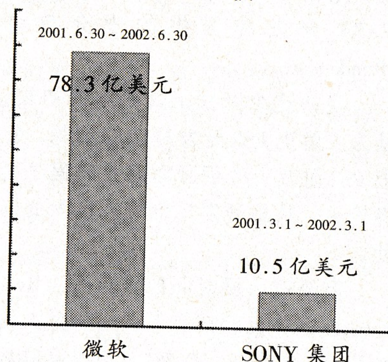
但微软最大的优势就是“发愁”有“花不完”的资金。微软公司的可怕之处并不是在销售额上有惊人的天文数字，而是获利能力全球第一。微软公司人员规模很小，但利润却极高，也难怪会有最多的百万富翁。从最新一轮的年度结算来看，在 2002 年 6 月底，微软 2002 年总销售额为 283.7 亿美元（约 37000 亿日元），不过是 2001 年度索尼公司整体销售额 75000 亿日元的一半。不过再看到纯利润比较上，微软则以绝对性的优势压倒了 SONY 集团。一年 78.3 亿美元的纯利润比 SONY 区区 10.5 亿美元高出了 7 倍之多，这叫人怎能不惊呼微软的厉害。

当然，在微软硕果累累的利润业绩当中，新操作系统 WindowsXP 作为首席大将功不可没，而同 Xbox 第一年所产生的数千亿日元的赤字相比，微软的主营业务红线上升，足可以弥补 Xbox 造成的赤字“毛毛雨”。

年度收入总额比较



财年纯收入额比较

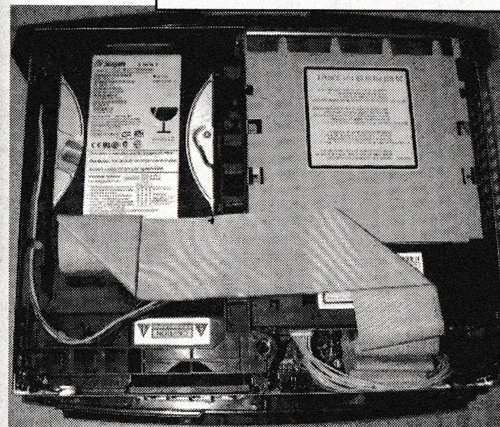


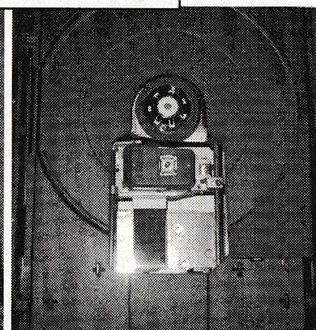
正是有足够雄厚的创利战绩，使得微软能够保证在多条战线下保证有足够时间来完成的业务从零开始的成长。这也是在多家美国公司进军电视游戏业惨遭不幸后，微软仍旧能够面无惧色地趟进这滩混水。

就像 IE 坚持战斗直至击垮网景公司那样，比尔·盖茨是决不会那么轻易屈服的。而且，有传言说在网络商务方面落后的松下电器与微软的接触相当密切，瞄准 2005 年以后的宽带时代。在将 PS2 定位于家电产品中心位置的索尼公司，和将把 Xbox 定位于服务“.NET”的微软公司之间，一场主导权的争夺战不会那么轻易决出胜负的。

下左图是把 Xbox 解剖后的样子。如果亲眼看到，熟悉电脑的朋友可能会惊呼：是谁把电脑光驱放到游戏机里来了？不错，不只是光驱，连硬盘都和电脑用品极为相似，尤其是数据线，好象可以直接拿电脑配件来使就可以似的。难怪人们都说 Xbox 就是台简易电脑呢！

Xbox 的内部结构探秘：光驱





↑这是本编辑部 PS2 赤身裸体后的情景。同是托盘式光驱，但 SONY 的特制光驱外形要独特得多。

大浦博久对 Xbox 的看法

微软的字典中没有“认输”这个词，我们将奋战至登上龙头宝座为止……

——Xbox 主机价格正式降价为 24800 日币，能否请问这是为了何种意图所进行的呢？

大浦：Xbox 发售时 34800 日元的价格受到人们不满的情况，超出了我们的想象。因此，降为比其他主机更低的价格之后，大家才会对于 Xbox 的魅力本身投注目光，我们是这样认为的。

——本次发表的“Xbox Live”，是否可视为微软要发起的挑战呢？

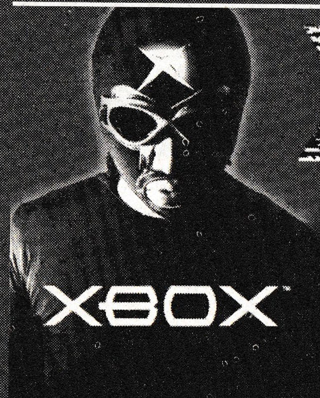
大浦：是的。“起始套件”不仅包含了一年的使用费，更内含了“PSO”，在价格上会给人一种便宜的感受。此外，连线 ISP 也可以由玩家自行选择，这点也很重要。在邀请大家参加娱乐服务的时候，如果路径还让我方来指定，这对于想要参加的玩家来说是件很失礼的事情。此外，游戏厂商对于 Xbox Live 的反应也相当不错。由于服务器管理以及玩家认证等麻烦的部分均由我们来运作，所以厂商可以集中于做出好游戏。日本 Xbox 的销售虽然还没有明显改善，但我们已经能把只有 Xbox 方能显现的魅力，以具体游戏的形式呈现在大家面前的阶段。接下来，我相信 Xbox 会有更精彩的表现！

微软向来是赌场上使用筹码最慷慨的大家，虽然也输过，但同赢的相比，失去的只是很小的一部分。

涉足电视游戏业，很难说是微软倾其全力的一次赌博。尽管号称投入10亿美元进行全球营销大业，其实同微软公司本身的营业额和利润相比，并不是什么了不起的数字。而微软每年新软件上研发费用都算得上是天文数字。

总的来讲，游戏产业不过是微软事业战略组合上的一个筹码。在这点上，她同SONY非常相似，只是她有更多可砸投的资金，同时也更缺乏相关领域里的实战经验。

也许是因为游戏领域还是规模不大的缘故，微软也没把这些对手当回事吧。尤其是在日本市场上，麻痹大意加上有点自大的情绪，使得Xbox一直就没有抬起过头。



第一特辑总论

Xbox

死里逃生抑或粉身碎骨

不管是在平静的人生旅途还是激斗正酣的商战现场，许多回合的结果往往在实际开始前就决出了胜负。世界上只有弥补失败的举措，没有消除失误的后悔药。

当然了，没有不开张的油盐店，也没有卖不出去的商品，但卖和卖的区别又差了很多。我们的特辑没有什么特别的，就是从几个根本的出发点跟核心事件做了一些分析。本着对新生事物宁可严厉一些让她学到规矩，也不能好大喜功，任性发展。其实想想当年的SEGA，每每有些大动作，国内的声音就不知不觉地唱起赞歌。结果反而是唱得越好听，从天上掉下来摔得就越惨。本来哪个刚出道的家伙都免不了有点腥臭，关键是不能躲开，而是要贴上去找到是哪臭。

Xbox的责任确实很大，至少《游戏批评》编辑部的每位编辑都不希望这位来自西方的朋友轻而易举的就离开了我们，否则我们搬着板凳去哪看热闹的“三国演义”呢？更重要的是，游戏圈子被日本人统治得太久了，需要注入新鲜的活力。SONY的加入给游戏的制作和销售带来了许多本质上的变革，可惜微软的加入还没让我们看到这些可喜的进化。不过，我们还是相信，一个汇集了世界上消费者最复杂情感的公司里，一定不会做无名鼠辈。眼前的不利，只是往后好看精彩好戏的加油站。

提前报导 游戏批评

最崭新的分析思路
最深刻的理论见解

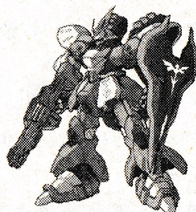
从这期“Xbox特辑”制作得来的经验上总结，我们深刻地理解了读者朋友能够给予《游戏批评》的重大力量。为了获得读者们更多灵感的帮助，更多思考的建议，我们决定从这期开始，陆续公布下一期特别策划的一些内容。希望所有对我们策划感兴趣，并且有心得的朋友，都能不吝赐教，通过写作和信件交流的方式，把您的看法和观点传达给我们。如果您的文章非常出色，我们将刊登出来，并且支付相应的稿酬；如果您的想法非常优秀，我们也将和您进行更细致的接触，或者帮助与指导您自己完成观点的总结，或者将各位的观点找专人汇总并发挥出来。当然，等等方式只不过是一种手段，是帮助我们，也是帮助您自己，更是帮助中国游戏群体，用我们自己的思考，更深刻，更全面，更客观地来分析我们共同一生的钟爱——电视游戏！！

□游戏批评总18期三大精心企划

第一特辑 ?

■诚心征集读者心中最关心的热门话题！！

最前沿的业界形势动态，最热门的产业走向预测，《游戏批评》第一特辑一向是以这些为重心的大型企划。但什么是玩家朋友最关心的事件，什么是当今最有争议的话题，请说出你的看法。也许，下期的特辑就与你的想法如出一辙。



■新栏目“散件工厂”打开高达世界厚重的大门！！

就算是在“动漫游戏”一体化最最发达的日本，恐怕也没有哪个分支可以像“高达”那样在日本社会中，有那么深广的影响力。从动漫画，到模型玩具，再到电视游戏，几乎每一个流行文化的领域都渗透着高达文化。“散件工厂”将本着彻底分析的精神，将高达游戏的精髓向大家做一番深厚的阐释。



■游戏批评经典TOP10：十大偶像精灵！！

在游戏历史中，就像影视界的大腕明星一样，也产生了许多游戏明星。像众所周知的马里奥、索尼克、炸弹人等等，这些大名鼎鼎的家伙，不但是家喻户晓人气明星，也是保障产品销售的重要因素。但在众多的游戏偶像中，究竟谁的影响力更大呢？请把您的看法通过调查表来告诉我们，看看与结果是否一致？



游戏与电影叙事结构

Games and Narrative Structure of Movies

经过前两期对理论的讲解，这次我们将进入这个课程的最后章节，通过实例来理解理论的实践，并分析一下这个理论在游戏中的应用。

电影中的英雄之旅

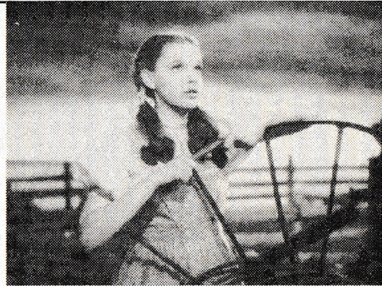
(The Example)

这一章节我们只是用经典影片《绿野仙踪》和Disney的动画片《木兰》作为例子，给大家一个更实在的感性认识。

Campbell 英雄之旅	绿野仙踪	花木兰
普通的世界	Dorothy 平静地生活在 Kansas 的牧场里。	幸福平和地生活在小镇上，木兰到了婚嫁年龄。相亲的情节显示木兰的性格。
冒险的召唤	她的小狗 Toto 被带走，不过还好 Toto 自己跑回来了。暗示后面更大的危险。	匈奴来袭，国家总动员。生活的宁静被打破。父亲准备带病上阵。
对冒险的拒绝	Dorothy 从家里出走，遇到了一个聪明的老人。老人告诉她冒险是多么的危险和亲人会很惦记她。之后 Dorothy 决定回家，但是龙卷风强迫她开始了真正的冒险。	在做了很多思想斗争之后，木兰鼓起勇气决定代父从军。
与智者的相遇	在《绿野仙踪》里面，Dorothy 几乎从每个她遇到的人都学到了东西－Glinda 女巫，三个伙伴，甚至小狗 Toto。	小龙木须在这里可以称为第一个捣乱的智者。它帮助木兰克服困难，虽然总是在打闹之间。
穿越第一个极限	实际上龙卷风把 Dorothy 带过了第一个极限，直接进入了冒险之旅。	木兰终于成功地克服了第一个挑战——拔下了在高杆上的箭。
测试、盟友、敌人	经过考验，遇到了稻草人、铁皮人和狮子，成为了冒险的伙伴；遇到了坏女巫的阻挠。	在军营里，木兰结识了几个新朋友(打了一架)，还有不太友善的大臣，并接受智者校卫的帮助。
接近深层的洞穴	Dorothy、稻草人、铁皮人和狮子一步步接近女巫城堡。经过重重困难，坏女巫被水溶解掉了。	训练完毕后，大家开赴战场。
严酷的考验	带着战利品回到OZ，却发现 Wizard 是个大骗子。	雪山上遭匈奴军的埋伏。千钧一发之际，木兰发炮触发了雪崩，埋葬了匈奴大军。
得到嘉奖	Dorothy 还没有办法回到 Kansas。	死里逃生，胜利回京。但大家识破了木兰是女子。
回去的路	两人决定乘热气球回家。	木兰本欲回家，但在山上发现了单于的阴谋。
复活	Dorothy 临走时被热气球拉下了。回家的希望可以说是死了，不过因为善良女巫的帮助，回家的希望再以复活。	在紫禁城里的庆典上单于再次出现并绑架了皇帝，形势万分紧急！木兰重新担当起重任，机智勇敢地打败了单于。
满载而归	这回 Dorothy 是真的回到了 Kansas 的家中。她认识到周围的人对于她是多么的重要，而世界上任何地方都没有家里好。这就是她在旅程中所得到的。	木兰得到了单于的大刀和皇帝的礼物，回到了家，而且得到了一份爱情。(真是满载而归啊！)



Disney 公司从三四十年代起到现在拍了近 20 部动画电影。无论故事背景如何,技术多么发展,其基本叙事结构丝毫未变。在电影《花木兰》中 Disney 第一次尝试采用东方题材,但其整个故事还是遵循 Disney 旧有的叙事结构。这个几十年一贯的叙事结构和英雄之旅理论有诸多重合之处。



好莱坞经典影片《绿野仙踪》,由 Judy Garland 主演,其主题曲 Over the Rainbow(跨越彩虹)优美动人,几十年来传唱不衰。《绿野仙踪》的叙事结构极为规范,是英雄之旅理论应用的典型例子,不少电影教科书中都把它作为例子。

选择两部电影实例分析的原因

好了,关于 Campbell 的英雄之旅理论和其在电影中的应用就说这么多了。如果再细致的话,还是去找他的书看吧。那么这个理论对于游戏来说,到底有什么关联呢?继续看。

游戏中的英雄之旅

(Our Practice)



最开始在游戏中突出表现情节并且能够有效表现情节的游戏类型就是 RPG 了。不知道日式 RPG 鼻祖《勇者斗恶龙》在最开始设计的时候,有没有考虑到 Campbell 的英雄之旅理论。但看看标准的勇者型 RPG 的故事大纲,你会发现游戏的情节与英雄之旅理论是如此的匹配。当然,随着人们对游戏本质的不断发掘,情节部分已经越来越被各种游戏类型所重视。但 RPG 还是最有代表性的类型,所以这里还是以此为讲解重点。

这是一个大纲,粗略得不得了的大纲。

通用 RPG 故事大纲

在安静平和的的小山村里面,有个孩子和单亲生活着。突然有一天,因为某件突发事情,孩子要离开家园去面对外面陌生的世界。在无奈中,孩子离开了小村庄。充满对未知的恐惧,开始了大冒险。这时候,命中注定的老者会出现。他告诉孩子该去找什么,或许给孩子些装备和药品,而且在孩子危急的时候会不定时的出现。在不断的探索中,孩子认识了新的伙伴,使用魔法的漂亮美眉和使用蛮力的大壮等等,大家一起冒险。在冒险过程中,总有些对手和敌人出现。孩子,哦,现在应该成为少年勇者了,和他的伙伴们克服重重困难,打败很多敌人,装备也得到了提升,也积攒了好多金钱,在世界上也越来越出名了。终于经过重重困难,到达了大魔王的住处,通过超级迷宫,击败大魔王,得到了宝物。不过这时候大魔王再复活加变身,再次击败大魔王,让世界恢复和平。大家回到勇者最开始的小村子,然后是庆祝。

因为经典 RPG 数量实在很多,个个游戏的变化又是很丰富,想都用具体例子来说实在太复杂了。不过玩过些传统日式 RPG 的玩家看了这个大纲应该可以把它套入自己最喜欢的 RPG 中吧。

下面就用 Campbell 的英雄之旅理论来一一注解一下传统 RPG 的情节。

□□□□□□□

◎普通的世界

普通世界就是一开始平静的小村庄,孩子的生活是普通平淡的。一般传统 RPG 会用所谓的序章来表现普通世界和冒险召唤这两部分,展示孩子和小朋友们在平静山村是如何快乐的生活呀,还有小猫小狗之类的在村子里快乐的跑,就像《勇者斗恶龙 6》的开场一样。有些游戏这里是可以操作一段时间的,比如帮助村民做些小事情,到那里找些东西或者到邻镇送些货物之类的。有些游戏者部分则就是简单的强制动画加文字,介绍一下游戏的世界是怎样的,多少年前的大战之后的平静生活啦。

◎冒险的召唤

这里就会出现特殊事件来打破小村庄的平和生活,来促使孩子开始他的旅程。比如孩子被教会或祭祀中选出来背负村子留下来的历史使命,国家的征兵选中村里的孩子,这是比较平和的方式。如果要强调冲突性刺激一些,很常用的方式就是灭门惨案的类型,整个村子被不明力量彻底毁灭,孩子成了唯一的幸存者,被迫开始离家流浪。



◎对冒险的拒绝 （或者说是抵触）

如果游戏中采用的是“平和”这种方式，就会表现孩子对亲人朋友的依依不舍，村里人的送行之类的。如果是以“灭门惨案”为起始的类型，那孩子就没什么可选择的，当然在离家出走的过程中，他可能会知道自己的使命，但是不想去接受，并漫无目的的流浪。这方面一般传统 RPG 这方面的描写比较少，因为冒险才是勇者 RPG 的重点。

◎与智者的相遇

这里孩子接受到训练并且会得到些装备。比如学习到了基本的初级魔法，得到了短刀、草鞋和布衣。这期间最主要的作用，是他知道了一些关于使命的残缺信息，并且有了冒险的目的。在有些传统 RPG 里面这部分可是长期的培训，在老师的住所里面，孩子开始学习各种技能，从七八岁开始一直到十六七岁。然后某一天，老师把孩子叫来，告诉他该开始他的命运之旅了……

在传统 RPG 游戏中，一般的 Mentor 会时常的出现在旅途之中或者会有多个 Mentor 的存在。

◎穿越第一个极限

这部分在传统 RPG 中不是很明显，因为在 RPG 游戏中太多迷宫，太多守卫者，太多类似的 Boss 了。这部分一般都溶于下面一个阶段（测试、盟友、敌人）了。





◎测试、盟友、敌人

这部分是游戏的主要部分了。少年勇者的冒险之旅，不断的探索，练级，认识新的伙伴，打败不同的敌人。这部分实际上是游戏中最错综复杂的部分，有在不同地方发生的不同人物参与的很多小情节组成，有时候会显得很乱。不过不管怎么的复杂，主线主要目的就是探索真相，逐渐明白冒险的目的。随着真相一层一层的被剥开，勇者知道了自己最终的目的地。

◎接近深层的洞穴

从这个阶段开始，一直到复活阶段，基本就是最终 Boss 战了。传统 RPG 游戏在这几部分没有那么多绕来绕去，一般就是进入最终的迷宫，依次击败最终恶魔的手下们，在迷宫里找到最强装备，最后面对最终恶魔。尽管他多次变身，不过还是被勇者们击败了。

◎满载而归

这部分基本是动画来表现了。作为传统 RPG 的操作部分，击败最终恶魔的时候一般就结束了。最后用动画来表现一下世界恢复了和平，经常有重归故里的场面。



看来不管是借鉴了英雄理论，还是与英雄理论的不谋之合，传统 RPG 的情节很大程度符合英雄之旅理论。不过因为 RPG 是游戏不是电影，所以很多情节处理上与电影大有不同。电影一般在 1 到 2 个小时内集中将一个结构清晰明白的故事说明白。而对游戏，尤其是 RPG 游戏来说，时间起码在 10 小时以上。一般来讲，RPG 中出场的人物，所到的地域，情节的数量要比电影多得多，复杂得多。所以在很多阶段的处理上要比电影复杂得多。

传统 RPG 中一般有确定的主导地位的主角，整个 RPG 进程是完全围绕这个主角展开的。所以，占主导地位的主角的“普通的世界”，“冒险的召唤”和“对冒险的拒绝”三个舞台，就会作为整个 RPG 的前三个阶段。随着勇者冒险的逐渐展开，他会遇到伙伴，他们会伴随勇者一起冒险。而对于这些伙伴来说，属于他们自己的“普通世界”，“冒险的召唤”和“对冒险的拒绝”这三个舞台，就出现在整体 RPG 的第 6 个阶段“测试、盟友、敌人”之中。他们自己的经历和勇者一样，有同样的英雄之旅，不过因为他们不是占主导地位的主角，所以在游戏中的地位不如勇者，在这些部分费的笔墨也许会比勇者要少些。

智者，在传统 RPG 中一般不会只有一个，包括引导勇者面对现实和命运的智者，传授技能的智者，赐予装备的智者等等。因为 RPG 是一个长时间的旅程，不像电影是一锤子买卖，所以勇者在旅程中，会遇到很多挫折，学会不同层次的技能，得到不同 Level 和属性

的装备。如果所有这些都是由一个智者赐予，未免太过单调。所以在不同的地方，不同的智者会出现来帮助勇者。关于智者的各种类型之丰富多变，前面有所阐述。而且，对于传统 RPG 来说，勇者水平的提高很大部分是来自自己不断的锻炼，也就是练级，在升级之后自己总结出新的更强的技能。这部分是传统 RPG 游戏部分的主体，所以所谓传授技能，一般也就会体现在游戏初期或遇到特殊人物的时候。

对于第 5 个阶段（穿越第一个极限）和第 6 个阶段（测试、盟友、敌人），因为传统 RPG 游戏的复杂性，结构不会像电影那样明显清楚。勇者要旅行全世界，要到达很多新的地方和面对很多和主线没有关系的情节，也就是分支情节。不要认为分支情节真的和主线无关！分支情节的最重要作用就是塑造一个有血有肉的情感丰富真实的主角（包括勇者和他的伙伴们）。勇者在分支情节中认识新的同伴，在分支情节中逐步得到线索，在分支情节中逐渐成长找到自我，在分支情节中被蒙蔽欺骗，在分支情节中学会分辨善恶，等等等等。但是如果分支情节处理得不好，会冲乱整个故事的主线，使整个故事显得支离破碎，让玩家在旅程中搞不清楚勇者冒险的真正目的。

每一个分支情节，实际上也会遵循英雄之旅理论。为了使故事结构丰富多变，每个分支情节都不会完全的展示着 12 个舞台，而都会用不同的叙事方式，有着丰富的变化。比如勇者们刚进村子，就遇到了突发事件，村子被怪兽笼罩。随着一步一步的调查，在村子的枯井中打败怪兽，村子又恢复了平静。一个标准的分支情节，简略了 13 个舞台，其中可能只用了同伴的对话来表现勇者对这个任务的犹豫，然后在同伴的鼓励下接受了任务。路上的某个人说："村中的枯井前几天有神秘的蓝色光芒！"就是智者对你的引导。直接进入枯井的迷宫，打败了妖怪，也没有什么再复活之说，就回到了村子。不过，显而易见，这个分支情节平淡的要命，是 10 年前勇者 RPG 的叙事方式了。所以说，即使是分支情节，也不可以在情节设计和叙事方式上面缩水。

基本上说，从英雄之旅第 7 个阶段开始就是目的明确向最终恶魔的进攻了。这部分和前面的对比不像在电影里面那样强烈，只是作为冒险历程逐渐变难的最后部分，最复杂的迷宫，最难对付的敌人，勇者的最强装备等等。一般在击败若干次变身的最终恶魔之后，就是游戏操作部分的结束了。很少可以操作第 10 个阶段"回去的路"的。满载而归就更不会要求玩家操作了，也没有必要。在最激动人心的最终战之后，玩家需要的是放松和过版之后的欣赏，如果回归故里需要玩家操作的话……

上面讲的基本是传统 RPG 游戏的叙事。这种 RPG 的重头是勇者的冒险，勇者的自我成长。而从超任时代开始，《最终幻想》为代表的非勇者 RPG 越来越注重戏剧性的表现，编剧开始更为主动的控制情节。这时的 RPG 情节可以说丰富多变，再加上多个主角同时演绎，让故事结构错综复杂。这种注重情节的 RPG，经常采用倒叙、回忆等手段，各种分支情节穿插在一起，纵横交错。再加上这里的多主角系统不再是像传统 RPG 中以勇者为中心的模式。每个主角的份量都不轻，都不是属于从属位置，还有着各自的故事和目的等等。比如最经典的《最终幻想 6》，多达 12(14) 位的主要角色，可以称为核心的也有四五位。在 FF6 里，经常会通过操作不同的主角，来表现发生在同样时间不同地域的故事。这种交换主角的做法在传统 RPG 里是没有的，也导致叙事的困难。更有甚者，有的时候可以进入主角的梦里或者主角的回忆中进行操作。所以说《最终幻想 6》可能是经典中无法超越之作了。从叙事角度来说，能够将 12 位主角的故事有机地结合而没有感到混乱，每个人物的故事又真正地将角色塑造的有血有肉，实在是编剧的实力呀。

这种注重情节的 RPG 和传统的勇者型 RPG 在叙事上有几点重要的不同。一个就是分**支剧情的穿插**。在传统 RPG 情节中，一般要勇者到达某地，解决事件，才可以进入下个场景。虽然分支情节众多，但是基本上是线性排列，有规矩顺序，但也带来了单调。而对于注重情节的 RPG 来说，并不是为了冒险为了展示世界不同的地域来安排新的分支情节，而是为了情节而安排冒险和新的地域。这就表现在需要经常来往于世界各地。这可能也是当年飞空艇出现的一个原因吧，哈哈。情节为主之后，不必要按线性的方式排列分支剧情了，几件事情同时发生在不同的地方，彼此影响和交错。的确，在传统 RPG 中偶尔也会有同时发生的情节，不过都是通过某角色讲述或者强制的动画演示来表现的。而对于注重情节的 RPG 来说，这种情节要频繁的多，而且是可以控制的，由不用的主角来完成同时发生的事件并且相互影响。不过说回来，每个分支情节还是遵循了英雄之旅理论，只不过打乱了叙事顺序和删减了部分阶段。

另一个不同就是多角色的性质不同。在传统 RPG 中，勇者是玩家，勇者是所有的核心，其他伙伴虽然也有自己的故事和性格，但他们只是辅助主角的。虽然他们也有自己独立的冒险之旅的开始 3 个阶段，但是当他们遇到了勇者并一起冒险之后，后面 9 个阶段是和勇者一起度过的。在注重情节的 RPG 中，玩家不会总扮演一个主角。随着故事的展开，玩家扮演多个角色来体会他们各自的英雄之旅，有着不同的多个舞台，虽然到最后会在一起面对同样的最终恶魔。所以说，每个主角的英雄之旅都是充实的，可以独立成章的。独立成章不是非常的难，但是如果将多个主角的英雄之旅穿插在一起，成为游戏的英雄们之旅，是非常难的工作。这种富于情节变化和多角色控制的 RPG 可说是在游戏编剧中最难的类型。

精彩的电影理论到此就告一段落，虽然连载间隔有点长，但大家连起来仔细揣摩，肯定有所体会。从下期开始，我们将从理论知识走入一部分实际经验，向大家介绍一种游戏制作组的人员构成结构，大家不要错过。



宫本茂

游戏作家

游戏的历史中最应该被后代记忆的人物
从一无是处走向辉煌的个人回忆口述

PROFILE

1952年出生于日本京都，从金泽市立美术工艺大学工业设计专修毕业后，于1977年加入任天堂公司。现在以董事兼情报开发部长的身份，统辖任天堂公司所有游戏的开发工作。业余爱好是弹吉他。

产业灵魂

在游戏诞生的成长期，就已经存在了一些很受欢迎的人物，他们能告诉我们最新的游戏信息。作为大胡子『马里奥』的父亲，宫本茂在精通游戏的中小学生中可谓尽人皆知，而宫本茂也正是那个时代游戏制作人的代表。他天性率真，被孩子们称为『miyahon』（名字的昵称）。

与宫本茂合作长久的搭档
任天堂开发部代理部长手冢卓志对其的评价：

从认识他以来，就没什么变化！他始终坚持游戏服务的观念，虽然现在只作监制，但当工程出现胶着的时候，他会以最快的速度把问题解决。这种作风影响着身边每一个人……

《超级马里奥》和《赛尔达的传说》掀起热潮的时候

20年前，宫本茂虽然只能算是个日本国内的知名人物；但到了十年前，这个名字已经是世界性的了。

宫本茂最得意的两部作品是《马里奥64》和《赛尔达传说——时之笛》。

两款游戏在世界范围的销量都是数百万，这是使他受世界关注的根本原因。在被授予各种奖项时，他被疯狂的玩家称作"世界上最伟大的游戏制作人"。

在泛滥的赞美与崇拜下，宫本茂的笑容和开朗同"miyahon"时代没有丝毫改变。在接受采访的时候，他一边开玩笑，一边热切地叙说电视游戏的未来。

宫本茂(得意)代表作

- ●大金刚 - 1981年/AC/ACT
- ●马里奥兄弟 - 1983年/FC/ACT
- ●超级马里奥兄弟 - 1985年/FC/ACT
- ●赛尔达传说 - 1986年/FCD/A·RPG
- ●马里奥赛车 - 1992年/SFC/RAC
- ●马里奥64 - 1996年/N64/ACT
- ●赛尔达传说时之笛 - 1998年/N64/A·RPG
- ●皮克敏 星球探险 - 2001年/GC/SLG
- ●阳光马里奥 - 2002年/GC/ACT



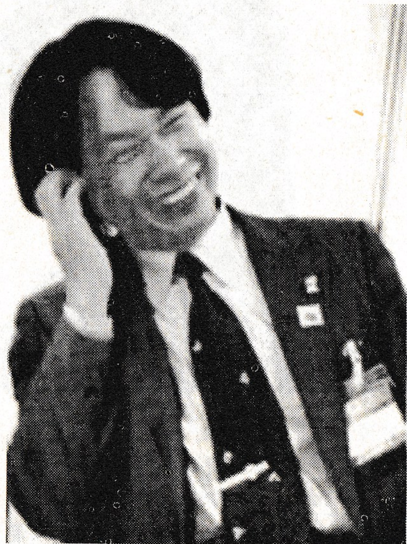
他的笑容总是那么灿烂

他的目光总是那样的真挚

游戏必然是好点子的组合

■马里奥从跳跃开始的理由■

一款游戏成功与否，能不能让人从中感觉到制作人风格是很重要的。早先经常会一边玩游戏，一边浮现制作者的形象。不过，随着游戏制作集体主义的发展，个人风格在游戏中的表现逐渐被隐没了。所以现在回过头来品味一下早期的游戏，能够非常明显地感觉到处处蕴藏的个人的意图。比如《大金刚》这个游戏，我们能非常清楚地感受到宫本对于游戏中跳跃和动作的独到想法。为躲避滚过来的木桶的跳跃，从静止的架子到运动的架子上的跳跃，还有从一个运动的架子到另一个运动架子的跳跃——真是一个充满了各式各样蹦蹦跳跳动作的游戏。这种跳跃的设计，更被其后制作永久明星作品《超级马里奥》继承。



有鉴于宫本茂从跳跃开始游戏制作生涯的原因，让我们首先从处女作《大金刚》开始，问一些大家感兴趣的问题吧。

——宫本先生进入任天堂工作的时候，正是所谓电视游戏的黎明期，请问您最初的工作是什么？

宫本：我是在任天堂开发出最早的家用游戏机“Television Game 15”[1]（1977年）那年进入公司的，那个时候我的工作主要是做硬件外包装潢的涂色设计工作。首先是参与了游戏《竞赛112》[2]（1978年）的外壳设计和《撞击破坏》的外壳、外观设计。后来由于《宇宙入侵者》[3]（1978年）的流行，我开始画由《入侵者》改编的主人公的宣传画。那可是我第一次画游戏的主人公哦。那以后，我还画了《隔板》[4]（1979年），《宇宙火鸟》[5]（1980年）。这期间，我倒是提出了不少游戏的设计方案，但是都被公司驳回了。

——宫本先生是以设计师的身份进入公司的吗？

宫本：进公司时报的志愿是策划，但是由于我也会设计，所以也做过设计的工作……当时我和设计师在同一个房间工作[6]，我想如果有机会，也希望能作设计。

——宫本先生的第一个作品《大金刚》（1981年）是为其后的“马里奥”系列打下基础的跳跃类游戏，当时圈子里基本上没有跳跃类游戏，您怎么想到用那么多跳跃动作的呢？

宫本：其他的事我就不多说了，我想说点别人很少提到的——最初《大金刚》并不是一款跳跃类的游戏，而是一款运动类游戏。游戏中设计了上上下下的“跷跷板”[7]以及许多其他类似的装置。当时，公司由于获得了大力水手的肖像权[8]，就决定采用他作为游戏的主人公。大致情节为软弱无能的大力水手边跑边躲避布鲁特投过来的木桶，向着奥利弗的地方前进。可一旦吃了菠菜，他就一下子强壮起来，开始反击。但是这种结构的游戏当时难以实现，因此其实不必特地去获得肖像的生产许可，采用别的人物形象也可以，这样就诞生了《大金刚》的原型。

——制作一个游戏，从开始到完成不可能一步到位，总得一边做，一边吸取许许多多好的主意，能谈谈这个过程吗？

宫本：的确是这样。一开始，我们为滚动的木桶设计了斜坡，还设计了梯子，用来躲避木桶。最早这个游戏是打算通过爬上梯子来躲过滚过来的木桶的。但是有人提出爬上梯子，还不如直接跳跃来躲避的好。那时，我们手头只有一种手柄，上有一个操纵杆和一个按钮。要是爬上梯子，那只要一个操纵杆就够了，感觉比较无聊。但究竟是采用跳跃躲避好，还是用铁锤打木桶好，这让我们一直犹豫不决。所以在中间计划书中，我们把两种方案都写了进去。然而，最终起到关键作用的是刚才提到的“跷跷板”，在“跷跷板”上移动，如果能用跳跃的话，那就会产生更大的乐趣。这必然就要用按钮来控制跳跃，而铁锤则是自动出现。所以，那时的手柄上如果安有两个按钮，则可能用来分别控制跳跃和铁锤，而如果没有按钮，则可能玩只需操纵杆的游戏。

——听说《大金刚》是为了在当时游戏业很萧条的美国，把剩余的游戏机更有效地利用起来而做的策划，所以游戏中肯定包含了某些特定的因素吧。

宫本：这一点无论是今天还是过去始终是一样的。即一款游戏的策划和制作，必然要根据当时情况，做出必然的选择，并由设计者做出专门的创意来完成。这两部分要同时考虑。比方说我们在做《赛尔达传说——姆鸠拉的假面》[9]时就是这样考虑的。

——看来这是一个技术与创意完美结合的工作。

宫本：我认为游戏设计在完成之后，应该能体现出制作者的风格。同一个游戏的方案，不同风格的人制作，就会做出完全不同的游戏来。正因为如此，我称自己为“游戏作家”。

——要重视制作人个性的体现啊。确实，如果只是计划方案，什么游戏都是很有优秀的，但是要是制作出来的话，再好的游戏有时也可能变成蹩脚的作品。

宫本：啊，所以我在工作时常对自己说：“我要做看起来很傻，但很有趣的。”

1 **Television Game 15**：1977年，任天堂最早发行的家用游戏机。与电视机连接，可以玩“网球”等15种游戏。包含6个游戏的“Television Game 6”也同时发售，这款游戏机是由任天堂和三菱电机共同开发的。

2 **竞赛112**：1978年任天堂发行的家用游戏机，是带手柄的掌上型游戏机，可以玩112系列的游戏。另加装两人用的手柄，可以进行对战。

3 **宇宙入侵者**：1978年发行，在国内外引起轰动的一款游戏，是射击类游戏的鼻祖。西角友宏制作。

4 **隔板**：1979年任天堂发行。围绕隔板和16个流氓进行枪战的一款射击类游戏。操作独特。旋转类似于过去电视机上的刻度盘的东西来锁定目标，按刻度盘，即可发射子弹。采用了《宇宙入侵者》的一些要素，而又走自己独特路线的一款任天堂游戏。

5 **宇宙火鸟**：1980年任天堂发行。用宇宙飞船击落火鸟的一款射击类游戏。目标是将采取自杀战术攻击飞船的火鸟一网打尽。强烈鲜艳的颜色是其特征之一。

6 **我和设计师在同一个房间工作**：宫本茂隶属于企画部企画科。和设计师一起被编入开发混合小组。

7 **跷跷板**：很遗憾《大金刚》中没有采用跷跷板的装置，但是采用了移动的架子和皮带运输机等等，有许多种跳跃动作。

8 **大力水手的肖像权**：任天堂获得了美国喜剧角色大力水手的肖像权，计划用大力水手和残暴的布鲁特作斗争，解救一个叫奥利弗的女孩的故事做一款游戏。遗憾的是在《大金刚》中，大力水手变成了马里奥，而布鲁特换成了大猩猩。大力水手的游戏推后了两年，在1983年出现在FC上。

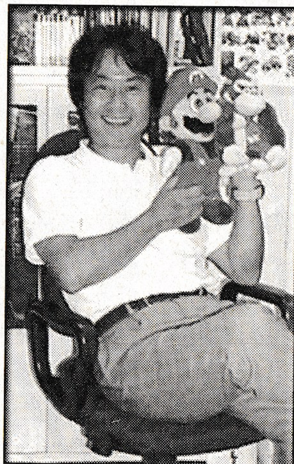
9 **《赛尔达传说—姆鸠拉的假面》**：2000年任天堂发行的NINTENDO64游戏。是讲述勇敢的林克在3日内拯救世界的一款动作类角色扮演游戏。



我想制作畅销的商品

宫本茂进入任天堂

1952年，当手冢治虫在《少年》杂志上开始连载憧憬美好未来的《铁臂阿童木》的时候，宫本茂出生在充满田园风味的京都府园部町。



从小看NHK的《切罗林村和核桃树》和《突然出现的岛》长大的少年宫本，直到中学时才开始看漫画。看了以后，他还开始自己创作。中学3年里，他一直以成为一名职业漫画家为目标，坚持不懈地努力。可以说许多年后，能在电脑上创作出“马里奥”的灵感就是从那时开始培养起来的。

——宫本先生在小时候立志成为一名漫画家，那您喜欢哪些漫画家呢？

宫本：手冢治虫就不用说了。我还喜欢赤冢不二夫、山根赤鬼、乔治秋山、横山光辉。我喜欢的范围很广，从小插画，到有故事情节的，只要是漫画，我都喜欢。中学三年级的时候，我常想职业漫画家的画会是多漂亮，所以特别希望能看看他们的原稿是什么样子的。可是，谁也不给我看(笑)。最后我没能成为漫画家，而是为了考大学进了普通高中的工学部。但是要我平平凡凡地从工学部升学，觉得实在是很没意思，所以我还是继续绘画。后来进了大学的工业设计专业，希望能设计家电制品。

——是吗？那您就业的愿望就是成为一名家电制造者？

宫本：不。家电也行，幼儿园小孩的玩具也行，什么都可以。重要的是我想制作人们能经常接触到的畅销的商品。《学研附录》[10]似乎能让我的理想变成现实。我以学研为目的，参观访问了许多公司，但是看到那些西装革履的人们，总觉得和我的理想不太一样。

——那您是如何进入任天堂的呢？

宫本：任天堂[11]当时没有招募设计师。我通过一个父亲朋友的关系，得到了和山内(溥)社长交谈的机会，其后又进行了面试。当时任天堂不只生产娱乐机器，还制作婴儿汽车，击球机，是一家很有意思的公司。我觉得他们会让我做我喜欢做的工作。

——就职时有面试吧。当时的感觉是怎么样的？您带了自己的作品去吗？

宫本：面试时，我带了学生时代的作品。一个是幼儿园小孩用的衣架。上面绘有动物的头像，它的最大优点是个子矮小的小孩也能方便地使用。另外还有带秋千的跷跷板等等。不久以后，他们来了个电话，让我见山内社长。社长对我说：“录用你不是因为你有朋友的介绍，而是因为你希望做本公司的工作。”但是，我加入公司后才知道，我设计的衣架还被申请投入实用呢(笑)！我没有支付申请费，就拥有了专利权，实在是不错(笑)！这真是一家精明的公司。我觉得它能让我干我喜欢干的工作，对我来说它将是一个非常好的支持者。

10 学研附录：学研每月发行的《科学》和《学习》杂志的附录，《科学》是理科，《学习》是文科。

11 任天堂：作为制造花纸牌的公司，于明治22(1889)年由内房次郎建立。其后成为一家制作纸牌的老字号。第三代社长山内溥开始从事电子游戏事业。任天堂是“天降大运”之意。

12 NOA：1980年，在美国市场最繁荣的时候，任天堂为了向美国发展游戏业务，在纽约建立了分公司。社长是荒川实。他的优秀才能解救了陷入危机的NOA。

13《雷达装置》：1980年任天堂发行。一款一边躲避宇宙机雷，一边击落敌机的射击类游戏。游戏界面上有驾驶舱，玩家能听见机长的声音，临场感很强。NOA引入的是嵌和型。

14 横井军平：1941年生于京都，1965年加入任天堂。受山内社长“做有趣的作品”的指示，在进公司的第二年完成了《乌尔特拉汉德》(1966年)。1980年制造了Game & Watch，1989年制造了Game Boy。人称“任天堂先生”。1997年因事故死于外地，享年56岁。

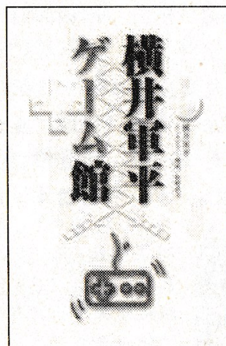
15 Game & Watch：1980年任天堂出品的带数字表的便携式游戏机。横井军平在乘坐新干线的时候，看见一个公司职员在用电子计算机玩游戏，受到启发而开发的产品。1981年发行的《大金刚》，首次采用了十字型按键，其后任天堂游戏机的控制器都采用了十字键。

一直以来，我都把他当作恩师

和横井军平先生的会面

危机会成为一种机遇。的确，宫本先生就是这样一个把危机转化成机遇的人。

宫本先生进入公司的第3年，任天堂在美国纽约设立的分公司NOA[12]发生了突如其来的危机。



射击类游戏《雷达装置》[13](1980年)的销量极差。从日本运去的3000台游戏机仅卖出了1000台左右。于是，任天堂考虑拆下《雷达装置》的ROM，装到别的游戏上。而用这种ROM的新游戏的企划，由宫本茂完成。宫本茂的成名作，跳跃类游戏《大金刚》就是这样诞生的。

——宫本先生设计《大金刚》的整个过程是怎么样的呢？

宫本：横井(军平)[14]先生在制作Game & Watch[15](1980年)的时候曾说：“以后的游戏将更注重视觉效果。”我们绘画部门将需要更多的人才。我想这是我腾飞的好机会。当时我们设计了很多游戏方案，横井先生推荐了我的方案。

——原来是这样，是横井先生提拔的您。

宫本：这以后，他经常和我交谈，给了我很多建议。啊，横井先生有很多建议非常的奇特，让我都很难完全理解（笑）。《大金刚》完成的时候，市场评估好像不是很好。最后社长还是作出了发行的决定，横井先生立刻给我打电话说："这太好了！"这令我欣喜而感动。一直以来，我都把他当作恩师。

——和横井先生一起制作的《大金刚》，主人公马里奥[16]是您亲手创作的？

宫本：是的。关于绘画这方面我是很有自信的。制作《大金刚》的时候，编程人员和硬件制作者一直拥有游戏制作的主导权，但是在我看来，他们画的画实在是糟糕。所以，我想如果我做的话，那部分也要自己创作。但是，出乎意料的，实际操作的时候，我做的也好不到哪里去，因为自己对技术方面的知识一无所知。所以我请教公司技术部的人员，学习画面的表现等技术，并开始画点阵画。自己画的画在电视上放映时，横向会微微伸展，因为电视画面的比例不是正方形，而是 4:3 或是 5:6。于是我用和电视比例相同的方格纸绘画，在方格纸上用圆规画圆，画木桶。啊，就是在这种简陋的条件下，创造出了马里奥。

——马里奥成为游戏的主角是从《马里奥兄弟》开始的，那样的两人同时玩的游戏，在当时真是很少见呀！

宫本：美国有个有名的游戏叫《骑士斗争》[17]（1982 年，威廉姆斯）。啊，和《气球大战》[18]（1985 年）很类似。骑着鸵鸟的士兵在空中边飞行边进行对战。横井先生说，要制作这样的游戏，于是我们就开始了创作。

——这就是路易诞生的原因啊！

宫本：啊，只是改变了一下颜色而已（笑）。横井先生希望游戏能让玩家比较容易理解，所以就这样设计出来了。

——马里奥兄弟和乌龟之间命中注定的斗争是从《马里奥兄弟》开始的。

宫本：《马里奥兄弟》中，要从敌人下面开始向上跳跃，然后再返回。从下面往上攻击，然后再回过头来往下攻击，这种差劲的敌人用什么好呢？当时灵光一闪："乌龟（笑）！"和音效师田中（宏和）[19]喝酒谈天时我随口说："让乌龟从壳里出来怎么样？"于是后来真用到了那个点子。

——说起来，在《赛尔达传说—姆鸠拉的假面》里也有乌龟。而且也有先从下往上进攻，把它打下来后，又从上往下攻击的动作设计。



16 马里奥：马里奥是《大金刚》里那个蹦蹦跳跳的角色的名字。在 NOA 时，决定采用这个名字。因为 NOA 租借的仓库的所有者和主人公十分相像，于是借用了他的名字。

17 骑士斗争：JOUST。1982 年威廉姆斯公司出品。中世纪风格骑士战斗的动作游戏。连击按钮，鸟儿会展翅，操纵杆左右摇动，使鸟儿飞行。骑士相遇时，规则很简单，处于上方的一方获胜。两人同时玩时，既可以对战，也可以合作杀敌。



宫本：哈哈……在做《马里奥兄弟》的时候，我们原本是打算让马里奥能够踩在乌龟身上。可是由于当时技术水平比较低，编程难度太大而没有实现。不过还好，到后来在《超级马里奥兄弟》（1985 年）里这个设计终于实现了。

——说起来，把马里奥创作为一个水管工，也是从《马里奥兄弟》开始的。

宫本：是的，这源于当时困扰我们的另一个问题，那就是除了乌龟，还有出现些什么样的敌人的问题？我们想到了螃蟹和苍蝇。但是什么地方会同时出现乌龟、螃蟹和苍蝇呢？恐怕只有在下水道里吧（笑）。什么地方的下水道呢……纽约的下水道吧。

——哈哈！这个游戏真是引发了一连串的好主意。在创作的时候，一定是非常开心的吧。

宫本：但是，游戏里还缺少管道。在画面里上下行走的敌人，不能不从地上回到地下。那么，必须给上到地面的敌人设计路径。在京都街头漫步的时候，我无意中发现用塑料制的突现在墙上的管道。

——这么说，虽然游戏的舞台在纽约，但是用的却是京都的管道？

宫本：因为我没去过纽约呀（笑）。最后总结的时候，力图做得像是纽约的样子。所以说，整个制作是先有游戏的情节，然后再一步步弄清条理。

——《马里奥兄弟》在各地的游戏中心或是玩具店内随处可见，非常畅销，您去过这些店吗？

宫本：我经常去。看到人们全神贯注地玩着《马里奥兄弟》的游戏，真是非常的高兴（笑）。



18 气球大战：1985 年，任天堂开发了家用游戏机用的游戏软件。玩家操纵浮在空中的气球，一边躲避障碍物，一边前进。1990 年在美国发行了 Game Boy 版。为一款非常有名的作品。

19 音效师田中宏和：因开发 Game Boy、Pocket Camera 而知名。同时也是位作曲家。现已退休，信奉基督教。



出现这样的Bug秘技，我也没想到

■从投币的制约中解放出来■

Family Computer的出现，使电视游戏发生了质的变化，无论是游戏的长度上还是在反复玩游戏的次数上。玩家可以随心所欲地躺着，仔细阅读游戏攻略，选择自己喜欢的风格的游戏。

这种变革，当然也波及到了制作者身上。



投币游戏只要玩家愿意，投进硬币，就能重复地玩，因此这类游戏一般设计在3分钟左右的长度。但是为满足家用游戏机要求，就必须设计较长时间玩的游戏。对于成功设计了《大金刚》、《马里奥兄弟》等投币游戏的宫本来说，设计FC的游戏成为了新的挑战。

——宫本先生一直是设计投币游戏的，当Family Compute出现后，游戏制作方法有什么改变吗？比如《超级马里奥兄弟》就成了一种FC专用的游戏。

宫本：FC的出现使创作空间更广阔了。不过《超级马里奥》还是留有许多投币游戏的特征：比如不玩完4小关就无法进入下一大关。但是从《赛尔达传说》[20]（1986年）开始，有了大的变化。

——宫本先生制作了例如《恶魔世界》[21]等许多初期的FC的游戏啊。

宫本：另外，我还将《斯巴达人X》[22]（1985年）移植到了FC上。偶尔移植一些游戏也是很有趣的事，因为要考虑和原型达到什么样的相似程度比较好。

——这需要技术的磨练。《超级马里奥》是规模很大的游戏，制作时间很长吧？

宫本：不，花了8个月，但是是和《赛尔达》同时进行的。《超级马里奥》的ROM于8月完成，而赛尔达的ROM是在第二年一月完成的。

——在这个游戏中，您想塑造一个全新的马里奥吗？

宫本：最初，只是因为FC的出现，想做一个更大的“马里奥兄弟”。做到三分之一左右时，我突然出现了创造一个小马里奥的念头。在同一个世界里，能变大变小该有多好。变小的话，就可以从狭窄的地方通过。但是如何使马里奥变大变小呢？我一直在考虑这个问题。一天，我突然决定：“用蘑菇！”如果有什么新颖的地方的话，就是“蘑菇”了（笑）。

——这种想法出现的时候一定是很令人兴奋的，是一种无限的遐想吗？

宫本：《马里奥》在命名的时候，也想了很多，尽是些食品的名字（笑）。还有那个叫“扑酷扑酷”的鱼，一开始叫“铁炮锅”，总觉得不太好，就改掉了。

——《超级马里奥》用了许多技巧，还有很多Bug秘技。《超级马里奥全攻略》[23]成为了当年最畅销的书，而游戏攻略的出版也从此逐渐普遍起来。

宫本：这些秘技一半是开始时设计进去的，而另一半是后来发现的。出版的情况我不大清楚，不过知道学校里的学生们喜欢交换游戏情报。但是攻略能卖得那么好，实在是没想到。因为当时基本上没有什么游戏杂志。在那个时代，综合游戏杂志《BEEP》[24]接洽《超级马里奥》的时候，我们还很惊讶地问：“什么，要在《BEEP》上刊登吗？”

——那些秘技很多也是来自Bug吧。

宫本：是的。开发中发现的很多Bug都成了游戏的秘技。比如，撞击墙壁，会有很多金币出现，这原本是一个Bug。平常，如果编程人员发现了Bug的话，就会把它除去，但是我们公司的优秀之处就在于编程者和设计者一直在一起工作（笑），一起检查。常有这样的情况，我们会说：“这个Bug很有趣，别除掉了。这个重新安排一下可以使用。”至于其它的Bug，就是真的Bug了（笑）。我们从来没有预想要有第0关，但是只有一切认真仔细，才可能做出好的东西。无限加人秘技，就是踩几下乌龟后，马里奥的命可以不断增加，是我们事先设计好的一个秘技。所以是我们设计的东西，产生了更深奥的新东西。啊，这可以说是运气，也可以说是努力的结果。

——也就是说，宫本先生制作游戏时，是和编程人员一起工作的，是吗？

宫本：和编程人员可以说是亲密无间。我并不会编程，但是编程是怎么回事还是理解的，不至于被人搪塞。有时候对方说：“这个办不到。”我就说：“如果这样子呢？可以了吗？”双方最终就能达成一致。不让编程者麻烦，而达到同样的效果，这就是我的工作。但是如果我有为难的地方，也会告诉编程者。搞绘图的人可以不知道如何制作现在的3DCG，但是不能不懂一些相关知识。

——从《赛尔达》开始，逐渐出现了记录的概念，这就可以制作有故事情节的游戏了。但是那个游戏还没有经验值这一概念。这个独特的创造真是很有意思。

宫本：那是你没好好研究过RPG（笑）。在当时的动作角色扮演类游戏《海德莱德》[25]中就有了经验值了。不过这与后来的经验值是无法相比较的。我希望做一种完全不同的东西。我认为经验是玩家创造的，不能用数字简单的表达。比起自己创作的主人公，要更加注重玩家。

20 赛尔达传说：任天堂第一款角色扮演类游戏。勇士林克为拯救海拉尔王国和赛尔达公主，经历冒险的角色扮演类动作幻想游戏。里面有许多复杂的谜题，解决时给人一种成就感。由于有存储功能，可以中途记录。

21 恶魔世界：1984年任天堂发行的FC用游戏软件。在运动的画面中，在迷宫般的路上拾起小球的游戏。

22 《斯巴达人X》：1985年任天堂出品的Family Computer游戏软件，根据成龙的同名电影改编的动作游戏。主人公要打倒武术家和巫师，进入一幢5层建筑。

23 超级马里奥全攻略：1986年该书成为全年最畅销书。受此影响，德间书店、角川书店、宝岛社等都创刊了大量游戏杂志。

24 综合游戏杂志《BEEP》：SOFTBANK发行的游戏杂志。当时刊登其他杂志无法得到的世嘉游戏的消息，而大受游戏迷的欢迎。1989年停刊。

25 海德莱德：1984年出品的个人电脑用游戏软件。是一款在森林、沙漠、墓地等与怪兽搏斗的角色扮演类游戏。角色扮演游戏的数值由棒状图显示，理解十分容易，因此很受欢迎。之后出了2款续集。

是娱乐唤回了记忆

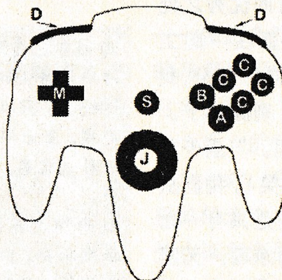
今后要向3D发展，向触感映像发展

家用游戏机的发展速度是惊人的。1983年诞生了Family Computer，1990年出现了Super Family Computer，1996年是NINTENDO 64，现在是2001年"复出"的GameCube[26]。基本上每6年就有一款新机型面世。



宫本先生在每出一款新游戏机时，总要最先设计一款最能体现该机性能的新游戏。SFC时候，他制作了《超级马里奥世界》，N64问世时，他又制作了《超级马里奥64》[27]。这既是新游戏机性能的证明，又是新游戏理念的体现。可以这么说，是他决定了任天堂游戏事业前途的重任。

——NITENDO64硬件的设计理念是"触感映像"。硬件和软件恐怕不是一起制作的，但是宫本先生也参与了硬件的设计，是吗？



宫本：是的。因为制作SFC时和我交流密切的设计师担任了N64的设计领导。但是，在设计GameCube的时候，出现了许多政治的话题(笑)。我参与硬件设计最深入的是N64的手柄。好久不干这种工作了。啊，连设计图都不会画了。

——N64问世之前，任天堂和Silicon Graphics一起开始了名为"Project Reality"[28]的研究计划，这个研究的成果应用到了N64上了么？

宫本：是关于图形芯片的设计。这方面我没有怎么参与。我们考虑的是如何运用这些技术。比方说，FC的优点是首次使用两个手柄[29]。FC以前的家用游戏机玩的都不过是投币机的游戏的缩水版，所以只要用便宜的操纵杆就可以了。但是FC首次配带了两个有Game & Watch十字键的手柄[30]，这使它成为了一款全新的游戏机。从这个意义上说，N64的新手柄要是没有什么新意的话……这点是很重要的。

——使用这种新手柄的N64游戏《马里奥64》和《赛尔达传说》(1998年)，可以通过手柄转换视角[31]，像是在一个立体的空间，3D的盆景世界中。

宫本：盆景的创意是从《超级马里奥》的时候开始产生的。我想在某个场所或空间内进行游戏一定很有趣。制作《赛尔达传说》时，还想起了以前徒步旅行的经历，在山顶上，出现一个大湖，那会是何等的壮观！

——就是说，为了取得逼真的立体感，您还到外地提取素材？

宫本：是娱乐唤回了过去的体验。我们为什么会为小说或是电影而感动？是因为它们是在自己经历过的事的基础上加工而成的。所以我觉得在制作新游戏的时候，也不能一点没有体验。因此我常觉得应该更多的到海外去看看。

——现在，任天堂被称作是日本的迪斯尼。

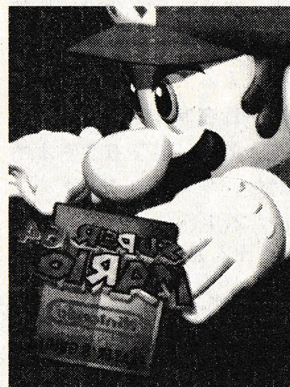
宫本：迪斯尼在创作《白雪公主》的时候，在试映时特意请了很多成年人来看。当时迪斯尼面临的挑战是，成年人是否会看动画片。看完影片后，很多成年人都感动的哭了，迪斯尼感到了影片的成功。迪斯尼是最早创作出让成年人感动的动画片的公司。儿童文化如何让成年人接受，这是一个挑战。但并不是为了让成年人看而要特意做成成年人的东西。我在小时候看《白雪公主》的时候，作为一个小孩，也给了《白雪公主》很高的评价。我希望做的就是这样的游戏。这是我面临的一个挑战。

——据调查，现在游戏玩家的平均年龄为23岁(CESA的调查)，因此似乎没有必要制作面向成年人的游戏。有这样的游戏当然也不错，但是没有必要所有的游戏都这样。不过在这一点上，马里奥确实是一个各年龄层都认同的角色。

宫本：另一点我和迪斯尼有同感的是沃尔特迪斯尼本人。沃尔特迪斯尼一开始只会画难看的米老鼠。但是它是迪斯尼本人的体现。创作"马里奥"的时候，虽然不是全部都由我来制作的，但是还是体现了我的风格。在这个意义上，任天堂未来将怎样发展，很值得思索。米老鼠这一角色至今依然长盛不衰。迪斯尼的努力有很多值得我们借鉴的地方。

——迪斯尼的动画片和日本动画片相比，动作更柔和，更有动感。N64的《马里奥》和《赛尔达》动作也很柔和，这也能说是一种共同点吗？

宫本：制作像迪斯尼的动画片一样受孩子们欢迎的作品，是每个工作人员的梦想。像迪斯尼一样，采用新技术，制作出最优秀的作品的精神也被我们的员工们所继承。这可以说是迪斯尼带给我们的好的影响吧。



31 转换视角：《超级马里奥64》、《赛尔达传说时之笛》等游戏中，根据视角的变换，可以从各个角度看到玩家控制的主人公以及周围的建筑物。

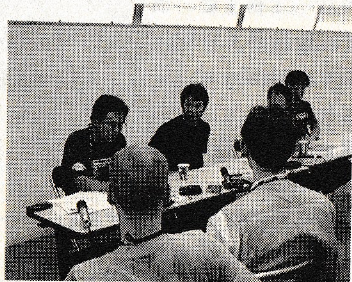
26 GameCube：2001年7月任天堂发行的最新的游戏机。装备了同IBM共同开发的128bitMPU，号称拥有最合适的游戏环境。任天堂在这款游戏机上首次采用了8cm盘，使数据容量更大。
27 马里奥64：1996年N64的首发软件。从以往的横向二维游戏变成了三维的马里奥游戏。
28 Project Reality：任天堂和Silicon Graphics开发64bit游戏机的计划。1994年发表，1995年预定作为家用游戏机开始发行，但是开发却因故延期，直到1996年才正式推出N64。
29 首次使用两个手柄：FC首次配备了两个手柄。因此可以玩《马里奥兄弟》等对战型游戏。体现出任天堂电子游戏对人而言比对电脑更有趣的理念。另外，在第二个手柄上还加装了话筒，对FC性能提出了更高的要求。
30 Game & Watch的十字键：十字型方向键是任天堂的发明，游戏能根据手指动作反映出来。

制作更有想象力的游戏

电子游戏在社会中的作用



宫本茂在国内外获得了很多大奖，被称为电子游戏界第一人。被他的游戏所吸引的人，甚至是成年人，也不在少数。每次他出席海外的游戏展览时，就会有许多人围上来索要签名。从京都到世界，从日本游戏到世界娱乐圈。在宫本先生的眼中，世界是怎么样的呢？



——宫本先生的童年，和现在的小孩子又有游戏，又有手机[32]的环境截然不同。您常寻求孩子们的意见吗？

宫本：这相当困难。从没有做过调查。想制作的时候，就召集懂得流行的人来进行设计。但是，在制作游戏的时候，要力求将大众普遍有的共同的感性认识，忠实地体现出来。就像没有人会说："毕加索过时了！"我觉得有很多很好的东西和流行并没有关系。

——宫本先生一直在制作游戏，有很多玩着您游戏长大的人，甚至有"宫本的孩子"之说，对他们您是怎么看的？

宫本：对那些人不用有什么可担心的。但是却有些人只会在游戏中为自己的人生哭泣。真的！

因为他们觉得和别人交流非常的困难，而在游戏中交流比较简单。游戏里还可以做更残酷的事……我觉得无论如何想象力是非常重要的。我也常和自己的孩子这样说。最近的小孩虽然在学习各种技能，但是对事情的结果却很少考虑。他们没有足够的想象结果的能力，所以他们往往会在不知道自己的所作所为会出现什么结果的情况下行动。从这个意义上说，我希望游戏要能更刺激人们的想象力。

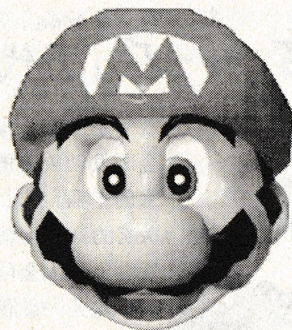
——确实如此。宫本先生的游戏影响力不仅限于日本，也扩散到了海外。比如影星罗宾·威廉姆斯的女儿取名赛尔达，因为她是"马里奥"迷，而影星丹尼斯·赫帕在电影版《超级马里奥》[33]中饰演库帕。还听说《星球大战前传 1》的主演杰克·伦德和原甲壳虫成员赫尔·马凯多尼也向您索要签名。

32 手机：2000 年手机用户总数突破 5700 万部。超过了固定电话数量。另外，可以连接英特网的手机也开始普及。任天堂开发了 Game Boy 和手机结合的 GB 装置，可以通过网络传送游戏数据。

宫本：嗯，这确实是真的。这实在是太好了。在京都生活很好。在东京的话，只会向同在东京的人发信，就可能会和整个世界失去联系。一味追求流行，而迷失了自己的方向。所以还是生活在京都好。

——京都还有墙上的管道(笑)。

宫本：是的是的。没有那个的话，马里奥就当不了水管工了(笑)。



33 电影版《超级马里奥》：1993 年公映。演员阵容强大，玛利由鲍勃·霍夫金斯饰演，魔王库帕由丹尼斯·赫帕饰演。导演为罗基·莫顿和安贝尔·散凯尔。制作费高达 50 亿日元。在日本公映时，海报上写着："好莱坞电影诠释的玛利。"

宫本茂印象散谈

"手机吗？我没有。但是现在工作时好像没有手机不行了。"

这是最近宫本先生在一次关于英特网的杂谈时抱怨的话。宫本先生不用现在流行的管理日程安排的 PDA 或是整理资料用的个人电脑，而是用笔和条理清晰的记事本。设计游戏时，他也是画出图来考虑，好像在他身上时隐时现的有一种京都流行的所谓"my pace"的风格。

但是，"my pace"决不是"闲逛"或是"清闲"的意思。在采访结束后，我真正的体会到了这种风格。

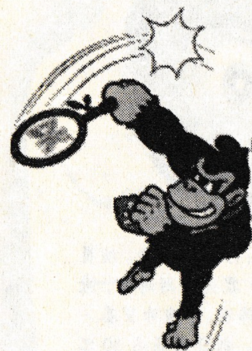
任天堂的员工告诉我们可以进行采访的时候，已经过了预约的时间。宫本先生后面还有一个又一个排得满满的预约。当采访结束时，我注意到宫本先生脸上的表情刷的一下子重新严肃起来下来，就好像一名比赛前的拳击手。这是一张全心工作的男子的脸。

"my pace"就是按自己的步调工作。宫本先生工作时的表情，也许就像是一名听到铃声的拳击手，充满激情而又带着紧迫感。而正是那张脸，那只紧握着操纵杆的手，创作了马里奥和林克(《赛尔达的传说》的主人公)。



宫本茂 Miyamoto's production 历代作品录

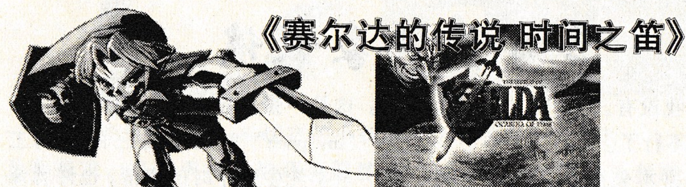




主人公马里奥为救被掠走的女孩莱蒂，向大猩猩的老板大金刚发动攻击的动作类游戏。第一关要跳跃着躲过大金刚扔下来的木桶；第二关要在移动的地板上艰难地朝着莱蒂前进；第三关努力通过运输传送机；第四关，躲过火球，拔起地上的木桩，把高台上的大金刚打下台。整个游戏由这四部分起承转合。

这是一款仅仅靠跳跃的动作就足以娱乐玩家的自由的动作游戏。简单得不需要看说明书就可以直接玩。即使玩家水平很高了，也不会减少游戏的刺激和乐趣。"一切尽含在我的处女作中。"这是宫本茂常说的话。确实，作为宫本处女作的本款游戏充分体现了他的风格。本游戏和 Family Computer 同时发行，是一款充满乐趣的杰作。

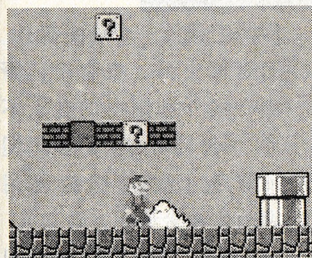
《大金刚》



《赛尔达的传说 时间之笛》

讲述的是住在妖精森林里的林克，为了解决海拉尔王国发生的突变，开始冒险之旅，超越时空，在儿童时代和成人时代穿梭，解除附在海拉尔王国的咒语的一款角色扮演类游戏。冒险的舞台海拉尔王国设计为一个 3DCG 的盆景内的建筑群。可以来回走动，穿过河流，登上高山。根据自己的操纵，也可以改变视角，有更广阔的空间感。即使在这个世界里来回走动，也是一种享受。另外还有时间的设置，可以看到日升日落。

1981 年 大金刚 投币游戏 任天堂(D)
1982 年 大金刚 Jr. 投币游戏 任天堂(D)
1983 年 马里奥兄弟 投币游戏 任天堂(D)
1984 年 电视世界 Family Computer 用软件 任天堂(D)
激情自行车 Family Computer 用软件 任天堂(D)
打鸭子 Family Computer 用软件 任天堂(D)
哑铃 Family Computer 用软件 任天堂(D)
1985 年 超级马里奥兄弟 Family Computer 用软件 任天堂(D)
1986 年 赛尔达的传说 Family Computer 磁盘系统用软件 任天堂(D)



《超级马里奥兄弟》

主人公马里奥为救被乌龟魔王库帕掠走的公主而冒险的一款动作类游戏。玩家能做的动作只有跳跃和投掷，但是足以在云中，在地下，在海里冒险。本作的一个目的在于让初次玩游戏的人充分体验到游戏的乐趣，因此做了很多细致的设计。比如开始画面，向右侧伸展，向玩家表示，该游戏将从右边进入。另外，首次出现的蘑菇，也制作得更亲切。马里奥吃到蘑菇后，身体会变大，而第一个吃蘑菇的地方，有意地设计成马里奥不能躲开蘑菇的形式。让玩家避免产生蘑菇是敌人的误解。这种无法直接看到的潜移默化的亲切感的设计正是这款游戏的特色。

《超级马里奥兄弟》是一款二维游戏，而《超级马里奥 64》使三维游戏得以变成现实。而宫本茂对游戏的拓展还不止于此，他在这款游戏中还加入了第四维——即时间的变化，使马里奥的世界更为广阔和真实。这是一款充分体现 NINTENDO64 性能的游戏，虽然是同 N64 一同发售，但其表现出来的技术水平，直到现在，仍旧难以在 N64 游戏中找到可以超越的代表。正是超高的制作水平，使它得到了全世界的高度评价。



《超级马里奥 64》

1986 年《超级马里奥兄弟 2》Family Computer 磁盘系统用软件 任天堂
1987 年《林克的冒险》Family Computer 磁盘系统用软件 任天堂
1987 年《梦工场的恐慌》Family Computer 用软件 任天堂
1988 年《超级马里奥兄弟 3》Family Computer 用软件 任天堂
1990 年《超级马里奥世界》Super Family Computer 用软件 任天堂
1991 年《赛尔达的传说 诸神的三种力量》Super Family Computer 用软件 任天堂
1992 年《超级马里奥》Super Family Computer 用软件 任天堂
1993 年《全明星大乱斗》Super Family Computer 用软件 任天堂
1994 年 野蛮的卡车 Super Family Computer 用软件 任天堂
1996 年《超级马里奥 64》NINTENDO64 用软件 任天堂
1997 年《全明星大乱斗 64》NINTENDO64 用软件 任天堂
1998 年《雪上冲浪》NINTENDO64 用软件 任天堂
1998 年《赛尔达的传说 时间之笛》NINTENDO64 用软件 任天堂
2000 年《赛尔达的传说 姆鸠拉的假面具》NINTENDO64 用软件 任天堂
2001 年《Pikmin》NGC 专用软件 任天堂
2002 年《阳光马里奥》NGC 专用软件 任天堂

本期题目

游戏历史

感味酸甜苦辣　尝品百感交集　倾吐满腹『游』水

W／叶展

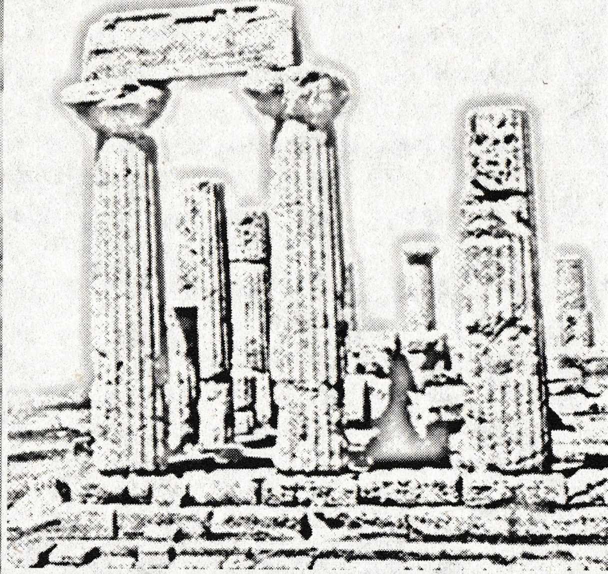
恶趣味

很久以前在一本书里看到有个历史学家说过这么一句极为粗俗的话，“历史就像个婊子，谁有权有势就可以弄她一下！”我们可以在这句玩世不恭的话背后发现深深的愤怒与无奈。当然历史学家的愤怒不是针对历史的，而是针对那些“有权有势”的。

现在有了电子游戏。在游戏中，历史也可以想怎么弄就怎么弄了，也就是说我们的游戏设计师们也都成了“有权有势”的了，这就带来了很大的危险！

首先的一个问题是如果要在游戏中表现历史的话，要用哪个版本的历史。因为记载同一个历史事件，有官修史书，也有笔记野史，国外和国内的观点不同，国外同时也有许多不同的观点。这么多版本，选用谁的比较合适呢？

关于官修史书和笔记野史，鲁迅先生发表过议论（注1）。他谈到明朝永乐皇帝杀戮建文帝旧臣，并把他们的妻女充当营妓，也就是慰安妇（而且是本国的慰安妇——并非外族到我们这里来强迫我们的人做慰安妇，而是我们自己中一部分人强迫其他一部分人的妻女做慰安妇）一事时，说过读中国历史，官修史书是靠不住的，因为有权有势的皇帝和御用文人们专说假话，粉饰黑暗，历史已经被“弄”过不知多少次了。要了解真相，有时要看不入流的野史和笔记才行。比如宋太宗和赵普这对君臣“金匮之盟”的双簧的背后，可能就是烛影斧声的谋杀篡位（注2）。但问题是中国的野史和笔记零碎残缺，要靠它们系统地了解历史，实在是太困难了。





对比一下，国外的历史书，似乎可信得多。比如只有几百年历史的美国，其史学之可爱，就在于其从来没有官方史学，而只有大学史学——各个大学的教授独立做研究，收集资料，为历史事件做出判断和诠释。可以说，他们的史学，就是系统化的多样化的野史。在这种情况下，谁也不敢对历史瞎弄。因为一个学说要立住脚并长久流传，没有权势可以倚靠，只能靠真话和坦诚。



但借用国外史书，在现今的条件下，显然是不可行的。比如义和团，在国内的史书上是自发的爱国运动，在国外的史书中则是愚昧滥杀的邪教。如果我们综合一下中外各方的意见，则就是愚昧滥杀的爱国运动。这结论显然是不能做到游戏中的。

而且历史在不同国家版本也不一样。征服者的赫赫武功下面，是被征服者的血泪。中国人谈起成吉思汗横扫欧亚眉飞色舞，那些被屠了城的被征服民族显然对这种血腥杀戮不会有甜美的回忆（当然实际上我们也是被征服者）。某些人们认为天经地义的东西，有可能伤害其他一些人的感情。比如前一阵子美国总统布什因为提到了crusade（十字军东征）这个词而受到批评。这还只是一个英文中十分常见的名词而已！而微软的《帝国时代》在韩国也曾引起抗议。韩国人认为微软在游戏中“歪曲”了历史。诸如此类的争议多矣。



第二个问题，也是最重要最棘手的问题，即是否从根本上允许我们去“游戏”历史，在游戏中改变历史。比如我们可以在游戏中让岳飞直捣黄龙，一雪靖康之耻；也可以让李自成在山海关打败吴三桂，避免清军入关。但这些都是黑白分明的历史事件——起码表面上是黑白分明的。我们可以修改历史，让“好”人获胜。对这种向“好”人倾斜的“歪曲”历史的行为，社会舆论一般不会深究。但一旦更深地研究下去，我们就发现麻烦大了。因为历史从来就不是黑白分明的，好人坏人有时分不清楚。还拿李自成为例。满族入关，赶走李自成，从汉族手里夺了江山。这段历史倘若做成游戏，则大明大清大顺大西四方，在游戏中孰正孰邪呢？似乎清军作为外族侵略者，又有扬州十日和嘉定三屠的劣迹，自然要算坏人。但李自成张献忠和明朝确实也都太不像个样子。李自成在北京的表现，张献忠在四川的滥杀，福王在南京的笑话，不用多提大家也都知道。所以这四方都不是东西，反正是兴百姓苦，亡百姓苦。这样看来似乎把游戏做成中性的比较好，四方都没有道德的优劣，只是以老百姓的血肉为代价来争天下而已。

这种方法是很多美国游戏公司的惯常作法。比如说PC上南北战争的游戏，就是站到中性的立场上，不对双方进行任何道德评判和谴责。这种作法是我们所不习惯的。中国人习惯于脸谱化历史和历史人物，而且只用黑白两色。在中学时学历史，得到的印象是北军个个是破除奴隶制的勇士，格兰特将军谢尔曼将军都是顶大的英雄；而南军军官则是欺压黑奴的无恶不做的恶棍。这种脸谱化的历史观念，到后来看电影《乱世佳人》后才被打破。电影里南军军官温文尔雅有贵族风度，北军则到处烧杀奸淫。从电影院出来后觉得这和学校所教的满拧啊！后来到了美国，读了读他们的历史书，询问了当地人，终于明白南北战争原来并非那么简单，美国人对它的态度也决非我们所想象。比如谢尔曼将军因为执行不加限制的针对平民的焦土政策，使得他成为历史罪人，为美国人民所不屑。格兰特将军后来虽然当了总统，但在任内却被腐败丑闻所缠身。而南军的战败投降的李将军，却是美国人心目中响当当的高风亮节的大英雄。

美国游戏设计师们对历史习惯采取中立的立场，这种方法从表面上看比较公平。而究其深层原因，是美国没有东方国家长期以来那种阿Q式的意淫传统。他们认为如果只允许历史按有利于自己的方向去改变，从臆想中获得快感，很有点不公平的嫌疑，更流于小孩子气。他们就索性放开，既允许“好”人打败“坏”人，也允许“坏”人打败“好”人。所以，在游戏中日本舰队可以在中途岛歼灭美国舰队。这对美国玩家和美国社会来说是很稀松平常的事情——那只是游戏中的一种可能，当然也是历史的一种可能。美国的游戏设计师们，在做出这样的设计的时候，无需提心吊胆，担心群情激愤自己被人泼大粪。

但这并不意味着美国人的道德界限就模糊了。美国的道德界限是建立在自信和他信的基础上——人们相信自己的判断力和道德信念，他们同样相信其他人。人们相信自己和他人不会因为在游戏中用了德军一方攻陷了莫斯科就会进一步认同纳粹的灭绝人性的政策。我们研究美国和世界上其他各国的玩家和社会，就会发现一种有趣的现象：游戏里限制越多的，实际上社会道德规范愈差而民众是非不分；而游戏里放得最开的，实际上社会的道德信念愈强而人道主义观念愈深。

当然，说了这么多废话，解决不了中国的实际问题。对于国内的游戏设计师来说，最简单的和最保险的方法是买一本中学历史书，然后照抄照用。大学历史书还太嫌复杂，中学历史书就简单得多。一个版本，全国通用，黑白分明，说一不二。但据说某个北大历史系的毕业生到中学教课，第一句话就是让学生们把中学历史书扔掉——那玩意儿实在太可怜幼稚了。读历史本来应该可以给人以智慧的启迪，使人类避免再犯同样的血的错误；但某些历史书却可以让人越读越幼稚越读越糊涂。这实在是悲哀！

【1】鲁迅《病后杂谈》
【2】文莹《续湘山野录》



游戏批评经典 TOP10

十大疯狂驾驶

我的疯狂让自己愉悦、陶醉和坚强。在前进的路上，只有冲刺的信念，没有躲让的可能。即使面前万丈深渊，也当作道路平坦。



获评要求：
①陆地行驶
②无所顾忌
③平台作品

评测标准：
①破坏力量
②耐损能力
③异想天开

就本质而言，"梦游美国"算是讲究真实驾驶技巧的赛车游戏，冲撞在游戏中是非常忌讳的，每次撞击都可能引起猛烈的翻车和车体损坏和变形，而车速明显降低，名次也难免落后。就是这样一款作品怎么能称得上疯狂驾驶呢？

关键还是"梦游美国"中超级强烈，令人头晕目眩的速度感。

尤其是 DC 版"梦游美国"，AM2 将车辆的速度感发挥到了极限。对这版作品的新手而言，高速行驶的车辆不但令人眼晕，而且车辆对操纵非常敏感，力度稍大，车辆就会在高速行驶做出激烈的反应，而只要有一点控制不好，车辆就难免翻滚出去。在非常激烈的速度下，"梦游美国"对道路设计上一直保持着最高难的要求。在高速冲击和敏感操控的双重压力下，要不断面对高难度弯道的玩家不得不一直处在高度紧张之中，这种折磨人的驾驶经历不是疯狂驾驶又是什么呢？



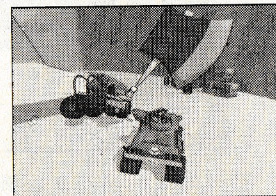
■作品原名：DAYTONA USA 2001
■机种：DC
■厂商：SEGA－AV
■类型：RAC

破坏力量：3
耐损能力：2
异想天开：2

综合评价：2.33

NO.10

《CEL DAMAGE》是一款由充满了各种卡通趣味的角色，乘坐各种充满个性的"车子"，在复杂广阔的地区里彼此进行对战的动作驾驶游戏。作为 Xbox 首发的软件之一，《CEL DAMAGE》是惟一一款使用了"赛璐璐"技术的卡通类作品，使得 Xbox 软件阵容显得更加丰满。不过，你可别因为游戏中的人物都是些卡通角色就小瞧他们的力量，游戏玩起来，这些小家伙动起手来可是一个赛着一个心狠手辣。像什么满梭子的冲锋枪、闪火花的电锯、超大形的板斧，所有夸张的武器让你想都不敢想。《CEL DAMAGE》充分发挥了美式黑色的幽默风格，让人们在一种略有点恐惧的游戏中，感到无穷的乐趣。这款游戏还可以对应单机最多 4 人同时对战。在不同场地中，一帮子亲朋好友在一起幽默可爱地一边开着车，一边互相砍杀，这种疯狂体验的诱惑，还真让人难以抗拒。

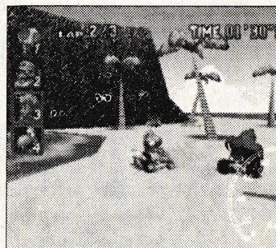


■作品原名：Cel Damage
■机种：XB
■厂商：Pseudo Interactive
■类型：A・RAC
■发售：2001.11.11

破坏力量：5
耐损能力：1
异想天开：3

综合评价：3.00

NO.9



■英文名称:Mario kart
■制作机种:SFC/N64/GBA
■厂商:NINTENDO
■类型:A·RAC
■发售:1992.8.27(SFC版)

破坏力量:3
耐损能力:2
异想天开:5

综合评价:3.33

NO.8

童稚趣味"疯狂驾驶"

马里奥赛车

打打闹闹的马里奥家族在哪里都是嘻嘻哈哈的化身，天上地下都是如此,开车自然也不例外。这种车上不得公路，因为警察是不会允许人们将公园里电瓶车模样的家伙搬到交通管制区。话说回来，马里奥也用不着到正规路上开，在他们自己的世界里，快乐的飙车肯定比在规正的公路上更有吸引力。

同其它讲究在火爆中穿插冲刺的"疯狂驾驶"游戏不同,在"马里奥赛车"中的疯狂,是一种携带着快乐和可爱的疯狂。我们不要狭义地理解疯狂，一起迎接这样一款充满快乐疯狂的超级作品。

作为快乐的要素，一大堆任天堂金不换的超级明星像模像样地开起还没自己大的小赛车，并且在激烈的竞争中互要手腕,互相陷害,那些夸张但又熟悉的表情，综合在一起本身就是一家快乐的制造车间。当然,我们评选的并不是有趣的游戏,但"马里奥赛车"的确不只是有趣,对于每个玩过这款游戏的人来说,虽然疯狂的感觉不太相同,但同样让人为其精彩的设计大呼过瘾。

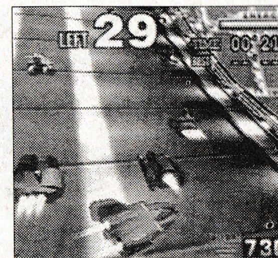
在"马里奥赛车"中,驾驶速度并不是最重要的,因为游戏获胜、获得快乐和疯狂的根本要素,压根就不在于我们的竞速者开着多么高级现代的车子。游戏途中可以获得各种各样的宝物，而每种宝物的使用特点各有不同,有给自己加速的,有用来向前后竞速对手轰炮的,也有在路上安置陷阱的,等等诸如此类,不但品种繁多,而且使用方法和用途也都不一而足。同丰富的道具花活相对应，游戏中所谓的车辆行驶基本上没有遵循一般驾驶类游戏中的驾驶原则。非常真实的物理反应系统在任天堂游戏中一直就不被"重视"，因为这会产生对游戏理解的复杂。弱化驾驶技巧是"马里奥赛车"的一大发明,玩家只要对前方道路情况有点预见性，提前作出相应的对应手段，几乎就可以通过。加上路上经常有程序固定的和其他游戏者随机设置的各种陷阱，玩家必须要及时更改行驶路线，倘若向真实驾驶一样有特别多诸如车辆惯性等参数指标，怕是只有插上翅膀才能通过了。这也是"马里奥赛车"里大家速度都不快的一个原因吧。

正是因为有着这样的设计准则,所以所谓的"马里奥赛车"其实只是一个换了形式的动作游戏而已。而动作成分占主导地位的竞速游戏能不是疯狂的驾驶吗?

在号称有最高绝对速度的竞速游戏中，玩家以音速的方式在未来螺旋轨道中同场竞技，这就是由任天堂带来的疯狂作品F-ZERO。

在N64上，F-ZERO发挥了N64优秀的3D性能和高超的处理速度，成为其上最受欢迎的作品之一。F-ZERO获得成功的关键，主要是因为在次世代主机中没有谁能做出像样的超高速驾驶游戏的时候，它成功地用N64非同寻常的3D机能营造了一个远未来的超速竞技驾驶游戏。玩家开着能够超过音速的飞车在横架于天空的轨道上你争我赶，甚至凌空360度回旋式的翻滚，对于大多数家用游戏玩家而言，这种游戏设定以及类似的赛道设置都是在以前从来没有在家用机上见到过的。当然，由于是远未来的历史背景，所以尽管任一一款飞车的最高时速都能达到上千公里，但这些车辆的受控性却非常好，至少要比"梦游美国"容易得多，加上车辆本身体积很小，赛道面积大，所以在竞速过程中，很少出现大的冲撞，即使有点小失误，也不会轻易影响到玩家对车辆的控制。

对于使用卡带的N64来说，无法存储大量资料是难以割舍的痨疾。在F-ZERO中,所有的场景几乎都没有使用多层贴图，甚至赛道令人怀疑不过是简单地用涂上几种颜色的多边形拼凑而成。由于车辆本身性能超出现在车辆动力范围的领域，所以车辆在赛道中的驾驶技巧很难有明确的定义，这就使得制作方给了每辆赛车都很优秀的机动性能，而在赛道设定上大都不是考验技能，而是突出给玩家制造头晕目眩进行的。所以游戏的主要概念是通关模式，但对于没有什么视觉差别，似曾相识的场景而言，玩家是否有足够的兴趣坚持下去呢？而也正是游戏中太多地使用了纯色渲染，而且经常进行大角度的翻转与侧行，对于玩家中大部分属于没有三维抗晕性的人来说，长时间玩这款游戏的结果就是生理上真正的"头晕目眩"，甚至头疼恶心，不少人为此算是跟F-ZERO说了再见。



■英文名称:F-ZERO
■机种:SFC、N64、GBA
■厂商:NINTENDO
■类型:RAC
■发售:1990.11.21(SFC版)

破坏力量:3
耐损能力:3
异想天开:4

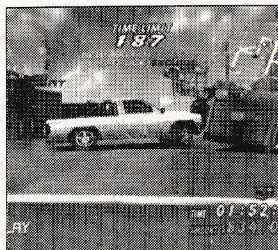
综合评价:3.33

NO.7

最高速的"疯狂驾驶"

F-ZERO

在高速的驾驶环境中，如果没有足够多的，设置精巧的赛道，总是难免会令人感到腻烦的。可惜F-ZERO最大的问题就出于此，由于满眼都是似曾相识的场景，尽管每个场地都有区别，但类似的重复还是太多。麻烦的是这些不足在最新的作品中仍旧没有显著的改观，也许这也是个性和特色吧。



■英文名称 RunAbout
■机种:PS、DC、PS2
■厂商:Climax
■类型:RAC
■发售:1997.5(第一作发售)

破坏力量:5
耐损能力:5
异想天开:4

综合评价:4.67

NO.6

多任务的"疯狂驾驶"

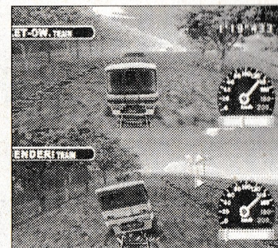
炮弹飞车

虽然叫做"炮弹飞车",游戏中可是没有什么子弹火药。游戏的角色虽然也有军警,但真正的主角还是各色车辆,而且是开起来像火药爆炸一样的富有冲击力。"炮弹飞车"系列最大的魅力并不只是在驾驶方面,而是丰富有趣的各种任务。只要这个特点一直保持下去,这个系列就会有固定的爱好者。

"炮弹飞车",不知哪位高人给 RUNABOUT 译成了不搭界的名字,但从词意境界的感觉上,这个名字倒真是非常合适地阐述了这款游戏的内涵。

RUNABOUT 以完成各种特定任务为游戏目的,而任务的丰富性、曲折性和巧妙性是这款游戏的独到之处,尤其是游戏中可以选择的车辆种类非常丰富,从只能一人骑的摩托车到可以碾碎一切的坦克,几乎所有重量级的机动交通工具都能到城市中搅和一番。当然,并不是力量越大、速度越快的车辆就能完成所有任务,任务的特殊性使得每种车辆都有可以发挥特长的场合,这对玩家而言也是值得思考的乐趣。况且游戏也不是一开始就把所有车辆提供出来,完成任务获得新车。也是游戏值得玩味的重点要素,这点对那些有收集喜好的日本人来说,自然是直接打中了命门。

RUNABOUT 看起来是十足的美国爆炸味,但玩起来给人感觉游戏的许多设定是层次清晰,安排细腻。这种感觉跟制作公司 Clmiax 不无关系。说到 Climax,可能许多国内玩家还不是很了解,但说她是 MD 上名作"光明与黑暗"的母产公司,那名气就有所不同了。就是这样一个原本尝试创新型 RPG 游戏的公司,在"做腻"了本行后,直接操刀杀到了驾驶类游戏领域,而且仍旧坚持原本求新创造的个性,在 1997 年 5 月推出了这个富有新意的系列。不过,作为一个以 RPG 游戏起家的公司来说,在制作 RAC 类游戏时,对车辆运动和操纵的经验明显不足,尽管已推出 4 代作品的 RUNABOUT 在技术上有不少进步,但同老牌厂商相比还是有不少差距,见证到游戏中,驾驶感觉比较柔和,缺乏力道,而且画面流畅度比较低,经常出现拖慢和缓祯的现象,而这些正是扼杀游戏疯狂程度的一级杀手。而且游戏中各种车辆似乎有同样的物理结构和刚性强度,基本上在发生车辆冲撞后的物理反应非常类似,而对于这样一款以任务细腻取胜的游戏来说,这点上一直没有大的改观,算是比较大的一个缺憾吧。



■英文名称:TETSU·ONE
■机种:PS2
■厂商:SYSCOM
■类型:铁路 RAC
■发售:2001.7.5

破坏力量:5
耐损能力:6
异想天开:6

综合评价:5.67

NO.5

找自由的"疯狂驾驶"

铁 1

同其它驾车游戏里挂满了老中青各种车辆,求个满堂彩一样,"铁 1"也是将家底翻了个个儿,从刚有铁路业时就使用的蒸汽机车到内燃机车,再到有未来色彩的各种机车,俨然一个日本列车博物馆的架势。也正是各种详细的数据和模型,使得这样一个疯狂的游戏增加了些许冷静和理智的风韵。

铁路从来都是准时、稳定、便捷和安全的交通代言人。而且这种庞然大物只要有问题,往往就没小事,所以火车司机关键的工作是要准确控制车辆的行驶,不迟到,也不早退。火车不能像在公路上的家伙们那样彼此超赶,自由奔放而不管不顾。

但走上了游戏舞台,怎样无厘头的想法都是可以异想天开地实现。"铁 1"的诞生就是向铁路规矩传统的一次疯狂挑战。游戏中玩家所扮演的,就是一群天不怕地不怕的火车司机中的一员。为了争夺全日本铁路系统最优驾驶员的称号,玩家将在包括隐藏在内最多 80 种列车里,选择一列,参加一个公务段,进行全国范围内的比赛。尤其令人吃惊的是,在"铁 1"中不但可以是两辆火车彼此超赶,还可以同多达 8 辆列车一同在一个路段上你追我赶。这哪里是铁路系统驾驶员的技术比竞,分明就是普通公路赛车模式的强行翻版啊。

平时在铁轨上轰鸣奔腾的大块头,如果有上十来个一同发力,其轰动场面自然可想而知。而且原本用来拖货的强大功率在没有牵制,在没有交通管制的限制后,列车们岂不是要比脱缰的野马更暴烈?可惜没什么技术本钱的 Syscom 公司在处理列车高速运行和展现力量上可谓乏陈无术,列车看起来就给人一种软绵绵的感觉,在行驶中即使剧烈的相撞也没感觉有什么力量,不能不说是一种失望。也许是看到了自己的不足,在 2002 年初推出的续作中,Syscom 干脆就推出了卡通风格的竞速列车,就算硬度稍差,凭借车头们搞笑的造型,玩家也就权当是一个小闹剧而附之一笑罢了。

虽然因为画面软了点而给疯狂二字添加了点滴遗憾,但游戏在规则设定上还是像上满了发条的闹钟一样。在"铁 1"中,我们的列车不但可以超车,随意换道,就是脱离了铁轨,也仍旧可以在不翻车的情况下跑上够长的一段路程,再回到轨道上。看来,疯狂的火车这回真是无拘无束。连铁轨都管不了他们,那还有啥能制止这些疯子的疯狂呢?



■英文名称:Driver
■机种:PS
■厂商:Infogrames
■类型:RAC
■发售:1999(系列开始)

破坏力量:6
耐损能力:5
异想天开:7

综合评价:6.00

NO.4

违道德的"疯狂驾驶"

司机

没有疯狂的意志,DRIVER中当英雄就成了一句空话。在"司机"中,玩家虽然可以无视社会的常理,但这些对社会"道德"的破坏却又是为了"道德"的维护。其实游戏是放松了道德要求的一个载体,如同在现实一样,那我们大部分还是会跟现在一样的平庸,英雄的梦想岂非也就成了泡影?

作为欧洲大牌游戏厂商精心打造的作品,它表现出了惊人的品质——这种优秀不仅仅是表面上的,尽管从画面上来说,PS上的"DRIVER"表现已经令人钦佩。在PS可怜的小内存上,要"存储"一个完整的城市,而且城市的地图非常丰富,许多著名城市,像洛杉机、纽约、迈阿密等等美国著名的大型城市都在这个游戏范围之内。虽然DRIVER还没有完全将这些城市的地形地貌克隆出来,但这些城市的标志性建筑以及各自独特的交通网络体系都已经在游戏中的街道上忠实再现。从使用的技术和花费的精力上看,DRIVER绝对称得上是一款大作,只不过由于是美版游戏的原因,在国内名气差了一些。

DRIVER中真实而广大的城市地图是最有噱头的标志,对玩家来说,在熟悉的城市不顾任何交通法规地行驶,能不是件疯狂的事情?从行动的自由度和游戏进行方式看,DRIVER和前不久在欧美红极一时的"GTA3"非常类似,只不过没有GTA3那么血腥,那么自由罢了,这倒也不能说是Infogrames技不如人,毕竟PS的硬件环境实在苛刻许多。相反DRIVER能在画面上非常稳定,而且游戏进程上分之众多,这样的表现已经算是非常出色了。

游戏披挂着70年代的色彩,灰暗的街道,粗大的汽车,宛然置身70年代的电影之中。虽然DRIVER打出的标题是"司机",可游戏中驾驶的游戏乐趣并不是最重要的,开着车在充满罪恶的城市揭露一起起黑暗丑陋的交易,逐渐揭开一整个的偷税漏税与诈骗黑幕,做一回传统的英雄才是游戏追求的最终目标。从这个编造英雄梦的出发点看,尽管DRIVER的形式有不少突破,但肯定是不及GTA3中充当恶徒那样刺激和富有反叛精神,这也难怪后者的表现能如此出众,而DRIVER只能放入二流名作的行当里了。不过,最近又有关于3代要在PS2上制作的消息,不知受了GTA3疯狂销售的刺激后,DRIVER是否会一改初衷,从主流意识中脱离出来,再出个叛逆的克隆品。

在我们这个星球上最有力量的民用车辆是什么?跑在美国荒野高速公路上几十吨重的大型货车算是上上之选吧。这种车辆马力强大,拉着长长的货箱穿山越岭,不要说车辆本身要有强劲的动力和结实的机械结构,就是那些驾驶者一个个要是没有五大三粗的强壮身体,似乎都不能匹配这种马力强劲、块头巨大的车辆,仅是站在这种货车的旁边,似乎就能感受到一种近乎原始的破坏力。

游戏创造大师集团AM2在众多车种里,独具慧眼地挑选了这大块头的家伙,并且切实地根据这种车辆体积庞大动力强劲的特点刻意地夸大了18轮的破坏性。在游戏中,18轮货车们就像一个装上了轮子的铁块,所到之处无不碾碎挤爆。如果是多人游戏,多辆铁块车间的相互碰撞就像是地动山摇一般,小型车辆被碾爆的碎片,中型车辆被撞飞的轱辘以及18轮之间被冲飞的货物一同编织了一个垃圾天幕,让玩家在震动和颠簸中忘却了一切。

虽然"18轮"做了DC家用移植版,而且配合震动手柄能够基本体现出游戏暴烈的刺激感,但同"强壮"的街机框体比,家用版实在小儿科。本来强调全身感受的游戏就是AM2专门为欧美大佬们量身定做的。虽然国内的18轮框体是凤毛麟角(似乎就没引进过),但在美国,这可是最受欢迎的游戏之一。听说这款框体的动作非常剧烈,甚至没有足够的体格都坚持不住,也难怪国内没有人引进了。

18轮跑的旅途也是十足的美国旷野郊外,千米高的悬崖、百米方圆的龙卷风等等大魄力的场景,正是搭配卡车大块头力量的好处理。

力量强大是"18轮"的表面现象,其实它正是外卤内秀的典型代表。游戏中车辆对操作反应非常灵敏,不过由于车辆本身惯性很大,所以实际行动会跟操作者的指令有一点人为的延迟,这让人开起来不但更有真实感,而且由于在高速行驶下有延迟,所以撞起东西来也就更普遍,火爆而且紧张的气氛也就更加强烈。



■英文名称:18 WHEELER
■机种:DC、ARC
■厂商:AM-2
■类型:ACT
■发售:2000.10.12(DC)

破坏力量:10
耐损能力:10
异想天开:4

综合评价:8.00

NO.3

最蛮力的"疯狂驾驶"

18轮大卡车

18个几乎都有一人高的轮胎在一起,架起的一个怪物能有多大能量,至少有两种人能体会,一类是在旷野高速路的运营司机,一类就是在娱乐中心大型框体里"大呼小叫"的快乐的玩家了吧。剧烈的上下颠簸,可以碾碎一切的力量,不知道还有什么样的驾驶体验还能比这更让人血脉喷张。



■英文名称:Stuntman
■机种:PS2
■厂商:Infogrames
■类型:RAC
■发售:2002.7

破坏力量:6
耐损能力:9
异想天开:10

综合评价:8.67

NO.2

最危险的"疯狂驾驶"

驾车特技人

在风光无限的影视行当里，驾车特技是最危险也是最有挑战性的职业之一。"驾车特技人"重现了这个职业的风光和危险，需要玩家的"胆大心细"和"思考缜密"，需要疯狂的想法和高超的技巧。可以说，在所有的"疯狂驾驶"中，STUNTMAN算是最真实的一款，甚至其精通者也有本事到片场试一把特技人的瘾？

游戏同电影越来越像，不只是表现方式，而且在制作模式和营销方式上越走越近。在游戏取材上，"驾车特技人"将一个危险又富有冒险精神的特技工作搬上了游戏舞台，让所有喜欢挑战刺激的人和向往这个职业的人找了个可以宣泄的渠道。

特技职业在电影界花样繁多种类丰富，其中驾车特技是非常重要的一个分支。"驾车特技人"就是以这个门类为根据制作的。而这款游戏能够有不错的表现，还正是源于制作人对一类职业生活创意的提取。虽然评价一个游戏的好坏应该全面的看，像图像画面、声音效果、游戏可玩性等等，但创意优秀与否对于游戏水平高低的决定作用，往往能凌驾于其它项目之上。从制作技术上来看，"驾车特技人"无论是从画还是音的角度，在"机能贫弱"的PS2游戏中怕也是只能算得上中等，相对于Infogrames在欧美游戏界的大名而言，简单的车辆模型，粗糙的环境贴图，不但同注重欣赏美感的"GT赛车"相差甚远，就是跟讲究真实的欧美著名赛车系列相比也是不在一个档次，至多就是跟GTA一样的水平，这对一个只有小场景的游戏来说，的确有点说不过去。尤其是有缺祯的现象，更是让人不能接受。

好在STUNTMAN的关键在于特技的完成而不是美景的欣赏。尽管技术的粗糙让人无法从游戏中获得华丽的享受，但这款游戏仍旧在COPY成风、续作泛滥、缺乏灵感的时代，确实是给原创派打了一剂强心针。

玩家在风格迥异，门类繁多的各种特技表演场中，可以做出各种惊心动魄的演出。能够驾驶的车辆也丰富得很，从两个轮子的摩托，到多个轮子的卡车；从脆弱的敞篷车，到装着"铁皮"的装甲车。玩家可以在丰富的车辆中感受各种重力体验，从不同的飞跃和坠落中体味一番特技人的生活。尤其重要的是，这种体验除了环境车辆的粗糙稍嫌虚假外，特技完成所需要的技巧和经历的危险，却与真实的特技表演神似异常。

一想起"疯狂出租车"，直接联想到的一个形容词就是"横冲直撞"。游戏中能把出租车做得像坦克一样结实，结实得可以跟火车相撞，恐怕只有世嘉这类硬件偏执狂才能想到吧。CRAZY TAXI集合了所有疯狂驾驶游戏最疯狂的要素——高速、破坏、无所顾忌，甚至把这些更提高到一个新的境界。不知是否是因为Hitmaker哪位先生在乘坐出租车时经常受堵车之扰，而突发灵想地做一款能不受交管限制的出租车游戏吧。总结它的成功用浮华的词语形容看起来总是多余的，因为它的疯狂让人晕头转向不知所云。不过从痛快淋漓的冲撞中冷静下来后，我们可以大概明白这款游戏成功的几条要素。

第一，取材于日常生活。就算没有多少人开过出租车，但每个人都坐过，这是一种人们非常熟悉的交通方式。因为游戏题材植根于习以为常的事物，所以如果这种平常看惯了的东西变得很劲爆的话，其冲击力自然能在受众心中诱发更大的吸引力。

第二，世嘉过硬的操作引擎。在所有疯狂驾驶题材游戏中，"疯狂出租车"的驾驶手感是最"硬"的。车辆说动就动，从零初速到最高速间隔极短；而说停就停，急刹车能在瞬间让高速行驶的车辆马上原地不动，毫不拖泥带水。特别是车辆在行驶时的节奏感非常鲜明，对玩家每一个细微的操作动作都能在几乎同时做出相应的反应，几乎没有延时和惯性反应，这让玩家在车水马龙中能如鱼得水似的硬性穿梭，这也是它胜过同类游戏最根本的技术技巧。

第三，复杂的交通状况和精巧的路面地形。"疯"的城市面积在同类中不算是最大的，但路面车辆拥挤度却是最高，大流量的车队可以制造超越和冲撞的刺激程度。而在游戏中道路架设更是凝聚了奇思妙想：像1公里的大角度斜坡，灰暗的铁路隧道和能够飞跃的高架桥等等，都是锦上添花的奇妙设定。



■英文名称:Crazy Taxi
■机种:AC、DC、PS2、GC、XB
■厂商:SEGA－Hitmaker
■类型:RAC
■发售:1998(AC版发售)

破坏力量:9
耐损能力:9
异想天开:10

综合评价:9.33

NO.1

最真实的"街头暴力"

疯狂出租车

当然，再疯狂的"出租车"也不是坦克，躲避和拉客才是游戏好玩的关键。虽然游戏看起来上手简单，但难度不小。正是有了足够的挑战，游戏才能吸引人，这也是这样一款单纯以驾驶和拉客为目的的游戏能有过人之处的地方吧。所以无论从游戏性还是痛快感来说，它都无愧于疯狂驾驶第一的称号。



玩游戏的人一般都有些自虐的倾向，比如RPG完美主义者999小时的BT、格斗GAME达人手指的长年累月的老茧等等不一而足。但是恐怕很少有游戏可以达到像“寂静岭”系列这样高度的完全精神上的自我虐待。

关于《寂静岭2》的大篇幅的分析介绍，《游戏批评》上面已经登载过特辑，但是所有这些考证也好、分析也罢，似乎都拉下了一个很重要的人——那就是在游戏中始终如同小恶魔一般挥散不去的小女孩劳拉。《寂静岭2》的很多人名、物品都有其源头可考，从中世纪刑具到《洛利塔》的主演，同样的，劳拉这个名字在设定开始也绝．对．不．是．信笔而就的。

上海有家店曾经进了一批DVD《ART of Silent Hill2》，收录了《寂静岭2》中很多未能采用的片段和历次发表会的TRAILER影像。自认精神正常的FANS们可以找来看一看。

最初《寂静岭2》的发表会上，所公布的影像都各有一个主题。2000年第一次公布的TRAILER的主角是玛丽亚，2001年春季GAME SHOW的主角就是劳拉。和前面成熟美艳的玛丽亚相比，劳拉一出场就是坐在充满童趣的涂鸦砖墙上，不管这气氛和浓雾笼罩的恐怖小镇有着多么的不协调……

我们也许早已知道，劳拉是原先医院里和詹姆斯前妻同一病室的小女孩，玛丽一直像对待自己的女儿一样照顾着劳拉。但是劳拉对詹姆斯可并不怎么友好。尤其是她出场后的那一句“You don't love Mary anymore!”有如一记重锤，砸在詹姆斯心中的伤口上……

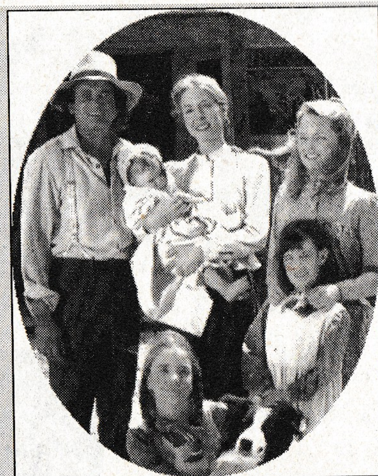
立刻，三角头托拽着沉重的铁器在阴暗的走廊发出的吱嘎声无情地刺激着我们的耳膜，詹姆斯仓皇地逃窜，弥漫的噪波粒子中能见度极低，只有胸前一点昏暗的手电光，周围被未知的黑暗紧紧包围。最可恶的是，劳拉还在不断的给深陷囹圄的詹姆斯制造各种麻烦，踢走触手可及的钥匙、把詹姆斯和两只BOSS反锁在太平间……说她是小恶魔一点都不过分。

然而当嘈杂的电声吉他归于平静，画面一片真白，耳边又传来劳拉那熟悉的声音：

Now I lay me down to sleep
I pray the Lord my soul to keep
If I should die before I wake
I pray the Lord my soul to take
我躺下就此睡去。
神啊！请保佑我的灵魂。
如果我在醒来前死去，
神啊！请带走我的灵魂。

似乎是睡前祈祷。但毫无疑问它放在这个地方是有其意义的（张弦语），也许这正是我们追寻劳拉的足迹唯一的线索……

在这个网络社会，我们很快发现了出处，那是1932年美国一位65岁的女作家出版的一本名叫《大森林的小屋》（Little House in the Big Woods）的书，自述她的童年时代在威斯康新州裴平（PEIPIN）镇大森林中的生活。这位女作家的名字也叫劳拉，全名劳拉·伊丽莎白·英迦尔斯·威尔德（Laura Elizabeth Ingalls Wilder）。从65岁开始到她90岁去世的25年间，她总共出版了9卷系列图书，包括《农场少年》（Farmer Boy）、《大草原的小屋》（Little House on the Prairie）、



历史上的劳拉

Laura Elizabeth Ingalls Wilder 生平

历史背景：1830年白人移民开始涌入原来印第安人的土地。1848年西海岸加利福尼亚也发现金矿，招募大量华工。

1867年出生于威斯康新州的大森林（美国西部拓荒时期后期）

家庭成员：父亲查尔斯、母亲卡罗兰、姐姐玛丽

- 1868年迁往密苏里州
- 1869年迁往堪萨斯州
- 1871年返回大森林和玛丽一起上小学
- 1874年迁往明尼苏达州的普拉姆·克里克
- 1876年迁往俄亥俄州的巴欧克
- 1877年秋天迁往明尼苏达州的沃尔纳特·格罗布
- 1879年迁往银湖岸边。玛丽因为脑炎而失明
- 1880年夏开垦农地。冬季住在迪斯梅特镇。从10月就开始下雪。长达7个月的“漫长的冬季”
- 1882年成为实习教师（15岁）



劳拉手办
怀古堂 中古品
5000日元
SIZE 迷你 8CM

《普拉姆·克里克的堤岸》(On the Banks of Plum Creek)、《银湖岸边》(By the Shore of Silver Lake)、《漫长的冬季》(Long Winter)、《大草原的小镇》(Little Town on the Prairie)、《流金岁月》(These Happy Golden Years)、《最初的四年》(The First Four Years) 等等，被后人统称作“小屋系列”(Little House Books)。

在欧美地区，喜爱“小屋系列”的人们非常多，在作者的家乡基平镇，为了纪念这个知名的作品，还专门成立了“小屋博物馆”，成为当地最知名的旅游项目，每年慕名来到小劳拉家乡的游客络绎不绝。

书中的小劳拉所生活的时代属于美国拓荒者时代后期，孩子们身边没有米老鼠或者任天堂之类名目繁多的娱乐产业，连布制的洋娃娃大都是奢侈品，属于她们的娱乐就只有口传身授的 MOTHER GOOSE 而已——所谓 MOTHER GOOSE，就是指英美地区在孩子们中间广为流传的古老童谣。《大森林的小屋》中，除了“寂静岭”TRAILER 中用到的那首童谣“Now I lay me down to sleep”以外，还有“Yankee Doodle”、“Up and down the City Road”、“Pease porridge hot”、“Polly put the kettle on”、“Three blind mice”等等。想像 100 多年前的孩子们，就只有歌唱这些童谣自娱自乐，和她们相比，现在的我们是不是很幸福？

也许……也不一定。对人类幼年期的怀念恐怕还是亚瑟·克拉克的《童年的终结》来的更透彻些。

劳拉的《小屋系列》，不但在欧美各国非常受欢迎，而且就是在日本也是尽人皆知。这主要应该归功于宫崎骏等动画大师。

在 1975 年，NHK 电视台（相当于日本的中央电视台），开始放映由《大草原的小屋》改编的动画片——《大草原的劳拉》。动画很受欢迎，同年 10 月还发售了动画主题歌的唱片（那年头当然不是 CD 的了）。宫崎骏当时就身在高田勋的动画公司，参与了《劳拉》的原画设定等工作。从图片上我们可以明显的看到，1975 年的日本动画和同时期甚至更早时期的中国国产动画都还是无法比拟的，但是却和 2002 年的国产动画和游戏动画水平相似。当然 1975 年的日本小观众们是不会像今天的我们这样挑剔的了，毕竟电视在日本也不过才普及了十年，能看到屏幕上有蓝眼睛的外国小女孩在异国的大草原上开心的生活，这样的国产动画片在当时的日本是很流行的。同时期的有宫崎氏参与的动画片中，我们更熟悉的可能还有《阿尔卑斯山的少女海吉》和《未来少年柯南》，后者是宫崎骏作品的里程碑，从依附于公司的小小动画人到独立表达自身理念的动画大师，70 年代末是这其中最重要的一段时期。

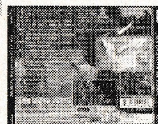
而在 70 年代末成长起来的孩子，看着《草原上的劳拉》长大的孩子，现在已经成为日本游戏公司的中坚制作小组的成员们（像今村哲裕和坪山优史就成长于 70 年代）、对《Silent Hill》的制作人员们来说，劳拉这个名字意味着那个纯真无邪的童年，意味着印地安那州草原的芬芳……所以，詹姆斯，这个饱受煎熬的中年男子，心中虽然还保留着对纯真的期盼，但是却永远也无法再次触摸到那份纯真，因为对挣扎在社会漩涡中的我们，纯真往往意味着更加痛苦的摧残……这便是寂静岭中劳拉存在的意义。



TV 动画《草原的少女劳拉》
放映时间：1975.10.7－1976.3.30
放映话数：26 话
制作：日本 ANIMATION
音乐：川口真
主唱：大杉久美子
角色设计：森やすじ



- 1883 年到为拓荒者们开办的小学执教
- 1884 年和阿曼佐订婚
- 1885 年和阿曼佐结婚（18 岁）
- 1886 年生下女儿罗丝
- 1889 年生下儿子，还没有取名字便夭折了
- 1890 年迁往明尼苏达州阿曼佐的双亲家
- 1891 年迁往弗罗里达州
- 1892 年回迪斯梅特镇
- 1894 年迁往密苏里州曼斯费尔德，抚养罗丝成人。罗丝成为小说家。
- 1922 年罗丝获得欧亨利奖
- 1932 年劳拉出版《大森林的小屋》(65 岁)
- 1933 年出版《农场的少年》
- 1935 年出版《大草原的小屋》，从此开始“小屋系列”的计划
- 1937 年出版《普拉姆·克里克的堤岸》(70 岁)
- 1938 年和阿曼佐访问迪斯梅特镇
- 1939 年出版《银湖岸边》
- 1940 年出版《漫长的冬季》
- 1941 年出版《大草原的小镇》
- 1943 年出版《流金岁月》
- 1949 年阿曼佐去世，劳拉因悲痛停笔
- 1957 年 2 月 10 日劳拉在曼斯费尔德自宅亡故
- 1968 年 10 月 2 日罗丝在但贝利自宅亡故
- 1971 年在整理罗丝遗物时发现了劳拉的手稿，讲述和丈夫初婚时的生活。随后整理出版《最初的四年》
- 1975 年日本 NHK、TBS 放映 TV 动画《草原的少女劳拉》
- 1976 年美国 NBC 放映电视连续剧《大草原的小屋》



龙骑士传说 CG 的批判

□机种:PS □厂商:SCE □类型:RPG □发售日:2000.1.23

就在PS2出炉前后，SONY为PS提供了大量质量优秀，精彩纷呈的游戏大作，"龙骑士传说"更是SCE在PS末期来临前推出的本社RPG最强作。为了使游戏整体水平能有很高的层次，"龙骑士传说"在CG上也是不惜血本，似乎要与游戏界的CG工厂SQUARE一比高低。

这次无耻丈人要开说的，就是这款作品的片头CG，如果没有亲眼看过的朋友，可以找一张看看，或者找到《电玩新势力第11期》,上面的"CG观光园"收录了这段CG。

同炫耀技术的厂商相比，SCE在这段CG中表现得相当内敛，基本是靠意境和视角处理来增强整段动画的欣赏感。开始一大段，都是在描写军队在城市中烧杀的场景，军队的力量、残忍和人类无助与凄惨是暗中的主题。虽然这段动画的目的是在交代游戏中的一个片段，但同整个"龙骑士传说"的故事系统中，这段小小的情节，不过是一个小片段而已。交代情节在其次，突出整个游戏厚重世界观的目的是大。

为了突出中心，CG在开始用了几个片段来作铺垫，分别是骑兵队的冲击、火中逃窜的公鸡、玻璃破碎的钟楼、被削去半拉脑袋的塑像、在烈火中摇摇欲坠的楼群等等，这些是不同的意象符号，用以给观看者提供暗示。骑兵代表着破坏(①)，和黑暗势力的肆虐；角落里逃窜的公鸡暗示着没有依靠和力量的人们(②)；钟楼破碎的玻璃，代表着安详与道德的传统在崩溃(③)；半个脑袋的塑像是人们失去生命的象征(④)；而最后烈火中的楼群，是在向观看者传达着一切都在毁灭，都在失去自我的信息(⑤)。

这短短几个镜头，就包含了整个游戏世界观背景的关键主题，而且其技术处理也很到位，让我看得有够投入。

可惜啊，啥个都是好景不盛长，好花不常开！！

几个运用如此自如的镜头之后，竟然是三个走路三晃五摆，没有"教养"的帝国军人。一直庄严的气氛就这样在我的一点笑声后碎得无踪无影。

做CG也不是白做的，没有过硬的技术，想让人觉得好看都难。尤其是对人的重现，不管是身体行动还是面部表情，没有一个是好做的。SCE算是栽到了这里，几个"家伙"走得就像蟑螂一样，几步小走，就浑身晃个不停，叫人丝毫感觉不到表演的滋味，也许还不如过去几个点阵小人撮合出来的剧情让人看得舒服。

有意思，没有技术也要刻画人的行动，如果早就放弃，这段CG的质量可能会提升上一个新的等级吧。



文/无耻丈人

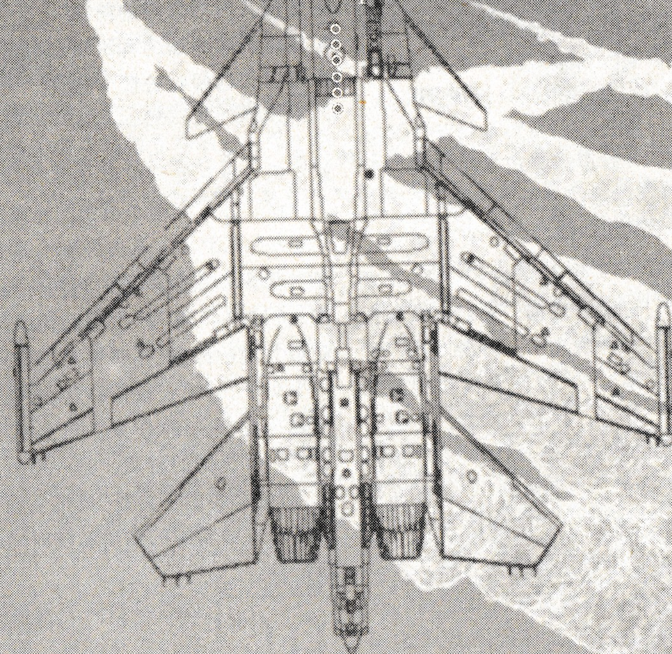
ACECOMBAT

碎裂的天空

Shattered skies

数字的战争

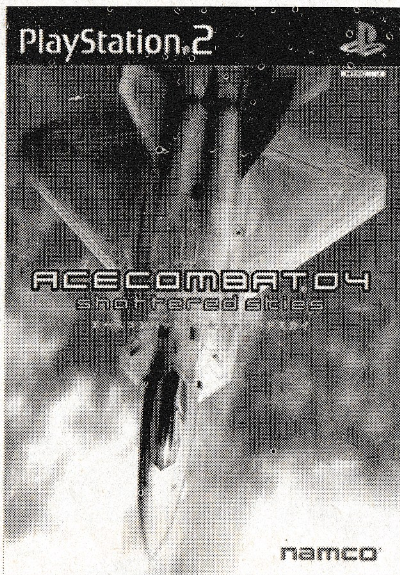
Electrosphere



当爱机翱翔在蔚蓝的天空时
你怀疑过自己的眼睛么

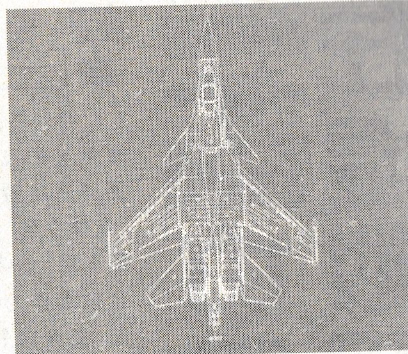
文/天空修假合作组

ACECOMBAT



模拟驾驶射击典范之作

获得成功和爽快感觉的根基



细节分支

- 在虚拟现实的拟真和虚构中寻找平衡
- 拓展儿时对飞翔的向往
- 琢磨玩家心理的购买系统
- 可以久远回味的情节背景

"作为目前业界空战游戏最杰出的代表，许多人将它视为再现真实空战氛围的典范。不过，这回我们尖酸的口水将对它的每个细节逐一检讨，而拆解之后的散件，有人会诧异么？"

小叙

首先在我们的长篇大论展开之前，我们应该端正一种观念——好游戏的“积累观”。在许多成功的游戏身上，有过许多靠“灵机一闪”而成功的案例，像 NAMCO 的“小精灵”，任天堂的“口袋妖怪”，还有促进 GB 流行的首席功臣“俄罗斯方块”等等，在游戏制作处于能够一人或几人一手包办的时代，这种现象比比皆是。这些游戏在诞生之时往往都不是非常缜密，大多在某一个方面特别突出，特别能吸引玩家的注意而忽略其它，总之主要是靠一个点子，一个创意取得成功。不过，游戏制作在进化和产业化的进程中，单个创意的作用则显得似乎越来越不如原来那么重要了。当然，与其它因素，诸如技术、程序、文案相比，好游戏成功最关键的因素，还是创意，只是光有一两个点子，如果仅仅依靠这些，在游戏制作越来越复杂的今天，已经远远不够了。一个优秀的游戏，是一项复杂的工程，而她需要的不再是“灵机一动”，而是对各个方面精深的钻研和随时随地的创新精神。

OK

虽然我们两个撰稿者有人有过驾驶经历，但远不是什么“飞行高手”，更不是“空气动力专家”，所以只是跟大家随便谈谈“ACE COMBAT”，也就是“皇牌空战”系列，尤其是其第四代作品获得成功的几个主要因素。

首先

说点题外话

严格来讲，“座仓驾驶”游戏领域是整个游戏业的一个旁门左道，原因在于你无法确切地掌握这类游戏的出处。

从游戏传统看，这类游戏也许该是横纵版射击游戏的衍生作品。不过一般情况下，衍生品与原形在游戏本质上应该是相通的，像格斗游戏里的三维格斗与二维格斗间的关系，而反观“座仓驾驶”与传统射击游戏之间的关系并不是这样明确地一脉相承。传统射击游戏成功的关键是火爆的气氛，是在雨点般子弹中间躲避和大面积武器攻击目标之间的和谐与刺激。而“座仓驾驶”游戏则根本不以此为卖点，虽然中间空战也是必不可少的环节，但玩家更看中的还是“真实的飞行”，和在“真实飞行中”像真正的王牌飞行员那样击落敌人。

一和真实飞行联系起来，她更像是飞行学校用的“模拟飞行驾驶仪”。而从形式来看，“模拟驾驶”类游戏更像是“模拟机”的家用游戏翻版。航空学校使用“模拟机”的历史已经相当久远，那里积累了近乎完全真实的空气动力反应，所以是这类游戏最好的拷贝模版。但两者最重要的区别就在于一个是学习，一个是游戏，而且“模拟驾驶”类游戏包括的范畴更广泛，既有对飞机驾驶的再现，也有各种车辆甚至舰船的模拟。

“皇牌空战”属于飞行模拟范畴，所以同航空学习用“模拟机”原理相似。不过，如果以为只要使用同“模拟机”完全相同的软件系统就可以的话，就等于忽略了两件非常重要的事情：一个是“模拟机”软件高昂的转让费和应对性，一个是“模拟机”同人们对游戏需求的符合度。

“模拟机”软件从真实出发，对飞行过程中每个细节都要考虑到位，而且为了帮助飞行学习者熟悉现实中的驾驶环境，所以其操作环境都异常复杂，一些客机的“模拟机”配备得同客机驾驶仓几乎完全一致，而为了应对星罗棋布的各种驾驶仪器，“模拟机”软件中还必须要针对每个反映做专门的接口。加上应用于专业领域，所以更加“物稀为贵”。由此可见，这种软件的价格相当昂贵，直接转移用在游戏上，恐怕卖多少都难以收回成本。况且，家用游戏的操作界面与“模拟机”完全不同，要适应家用游戏的操作手段，使用“模拟机”也不可行，需要专门开发相应的操作接口。所以具体到开发“皇牌空战”的人员来说，体验模拟机，然后制作出符合自己要求的模拟系统。



在虚拟现实的拟真和虚构中寻找平衡

『游戏』的不同，『皇牌』走的是后一条。
初衷不同，游戏会有重视拟实和重视

NO.1





“王牌”梦工厂

游戏终究是游戏，完全真实的飞行系统并不见得适应游戏的需要。“皇牌空战”系列从诞生那天起，始终都没有将完全拟真作为出发点。不过，如今这个系列已经成为家用机领域中最成功的“模拟驾驶飞行”类游戏，它的成功，靠的正是游戏与真实的分分合合。

制作人心知肚明，他们做游戏不是要训练“王牌飞行员”，而是要满足“王牌飞行”梦。所以在游戏制作中，从许多方面都是不符合真实的真实。

☆首先，是“驾驶无忧”。

几乎只要飞机不是贴地飞行，就可以不受限制地做出任何飞行动作。如果现实中真是这样的话，当“王牌”飞行员就太困难了，因为人人都可以轻松自如驾驶飞机而不让别人击落。。许多初玩者经常在飞行中出现小动作，使飞机在飞行途中不停地小幅度左右摇动，这在现实中可是非常忌讳的，尤其是在高速驾驶中，频繁的动作非常容易让机体承载不了。可游戏中就可完全忽略这些，无论怎么粗糙的驾驶技术，你都可以任意翱翔，这对要玩下去的普通人来说，倒是非常重要的。

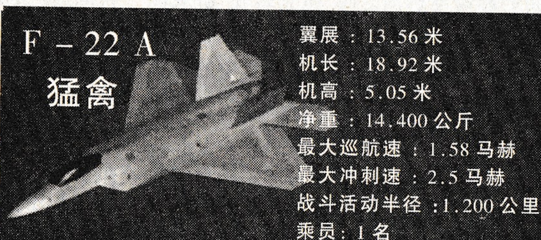
☆光能安稳飞行还不行，要能出色地击落敌人。

在所有成功要素中，机体攻击能力是被最大限度夸张的一点。“皇牌空战”系列一向在飞机武器供给上慷慨大方，动辄四、五十枚导弹的弹药使得玩家在战斗中游刃有余。之所以会有远远超过真实数量的弹药，主要就是为了满足人们实现“王牌机师”的愿望。游戏可以是对现实的再现，但一般都要提炼和凝聚，如果提供的是完全现实的条件，那一架战机所能做的事情实在有限，无法让玩家体会辉煌的战果。

弹药充足不能构成可玩性，玩家不会看着一堆导弹就乐此不疲，对于“模拟驾驶”类游戏性表现的关键与核心部分，还是在攻击目标的过程上，因此攻击技巧和战法理论是区分作品“游戏水平”的主要依据。

有一部分玩家在刚接触4代时，对导弹攻击能力的调整有些不适应。3代以前，玩家攻击的核心是锁定目标，基本上只要锁定目标，就可以命中，这基本上是一种追求爽快的简单理念……

但到了4代，游戏中的导弹攻击不再像以前那样可以“放任不管”了。4代中导弹锁定目标的距离有严格限制，主导弹（也就是可以带上五六十枚的那种）的最大锁定距离只有800米，只有在这个范围之内的目标才可以被锁定攻击。从具体实战来分析，如果是对迎头飞来的敌机进行，这时攻击导弹与锁定目标呈180度的攻击角度，而且两机对向而开，相对速度非常快，结果是导弹无法在短时间内作出转向反应，进而马上就失去目标。而其他时候，只要敌机处在高速转向，并和本机呈过90度角的时候，导弹基本上都无法命中目标。尤其是在面对敌方的“皇牌战机”队——黄色中队的时候，他们灵活机动的运行轨道真是让人头疼不已，对于中级玩家来说（比如说笔者这样水平的），要想保持住合理的角度往往还需要一点运气。所以，击落敌机的关键，就是要想办法绕到敌人身后，并尽量与敌机保持水平或者正负90度角范围内。



结合超级隐形技术和格斗能力的最强战机

美国空军第四代，也是世界上惟一一个被设计并投入实际应用的第四代战斗机。继F－15C之后，美军为了保持其绝对的空中优势，提案了第四代战斗机开发计划，并由波音和麦道分别提出各自研究方案——YF－22和YF－23实验机。第四代战斗机以隐形技术和超音速巡航为特点。双方在以强调绝对隐形技术和超音速巡航技术的同时，分别在火控系统和机动性能上做文章。结果，隐形技术更先进的YF－23在竞争中被强调高机动性的YF－22击败，使得波音公司成功地接下了这个最终会有近千亿美元合同的订单。而YF－22最终被军方正式定名为F－22。F－22强大先进的功能使其在战斗中能保持绝对优势的同时，也不得不面临高昂价格的压力——飞机的单价达到2.2亿美元。在最新的美国军备采购计划中，由于F－22过于昂贵的价格，迫使美军不得不将原先计划采购量减少一半，大概只会有600多架“猛禽”装备部队。所以作为现实和游戏中的最强机种，每个玩家都会对这架飞机高超的性能心动不已吧！

可笑的现代空战,就像把炮弹当作石头砸向敌人。

同真实的空战相比,《皇牌空战 4》中给空战设计的战术物理轨迹在理论上向前走近了一大步。但仔细比较却发现其中的可笑之处——高性能战斗机和现代武器竟然是在做二战时代螺旋桨飞机的工作。

由于雷达侦测和导弹技术的高度发达,有人把战斗机分出一个截击机的种类。"截击机",顾名思义就是用来拦截而不是格斗用的。现代空战真正交火的阶段已经转移到了目视距离以外,尽管第四代战斗机仍旧强调格斗飞行能力,但同隐身技术和火控系统相比,格斗能力的进步是小的。但"皇牌"中,所有的战斗都是发生在目视范围之内的,瞄准和锁定目标都是在人为控制下进行的。可以说,在"皇牌"中我们是在拿"导弹"当"子弹"使。这也难怪游戏会提供相当数量的弹药供玩家挥霍了。

从官方网站公布的"终极王牌驾驶员"成绩看,有人已经有击落 3 万余架战机的成绩,许多人都在向更高目标冲击。可是,为什么那么多人会对细细想来有点滑稽的设定"忠心耿耿",沉迷其中不能自拔呢?

原因很简单,"皇牌空战"不是真正的空战,它只是一个模拟的游戏。

如果真的在几十公里外就能发现并击毁敌机,那将是多么枯燥和乏味:

没有耀眼的火光,没有刺激的爆炸,只有呼啸而出的导弹,单调的数据和重复的通话,决定胜利的因素只有战机性能高低,这种平静的真实恐怕不会吸引多少人的注意吧。

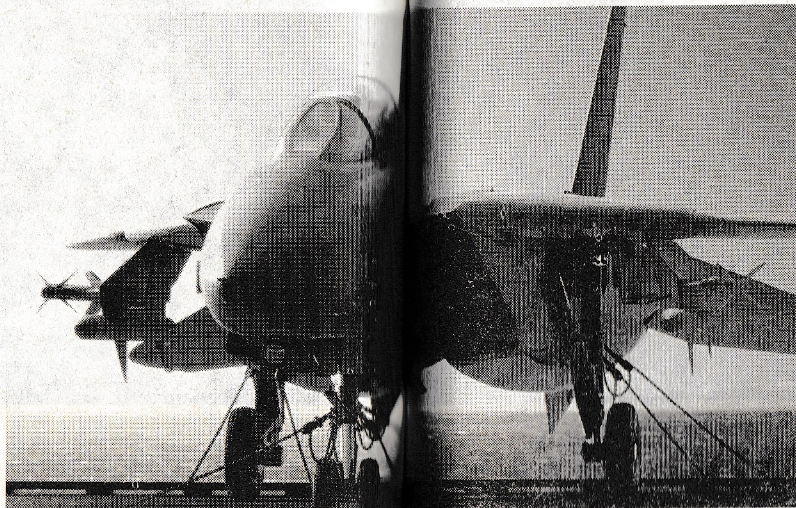
"皇牌空战"最大的诱惑,就是不但能让普通人当上"王牌驾驶员",还能近距离体验"王牌机师"的过人之处——在纷纷坠落的战机中感受荣誉的快乐。所以游戏中要消除现代空战惊奇的"冷静",加入传统空战残酷的"热闹",所以主导弹的瞄准距离只有 800 米,否则你到哪去看热烈的战斗呢?

F-14 雄猫

翼展: 19.54 米 (展翼状态)
机长: 18.87 米
机高: 4.88 米
净重: 18.191 公斤
最大巡航速: 0.72 马赫
最大冲刺速: 2.34 马赫
战斗活动半径: 3220 公里
乘员: 2 名

海军将士的空中保护神

美国海军最经典的舰载空中优势战斗机,也是世界上最早使用可变翼技术的战斗机种之一。作为美国航母舰队的空中保护伞,"雄猫"装备了最先进的"不死鸟"远程空对空导弹。这种导弹不但可以同时在索定的 30 多个目标攻击其中的 6 个目标,更可以用来击毁威胁舰队安全的亚音速对舰导弹,是名副其实的舰队保护伞。



为了满足营造"王牌机师"的环境,游戏还同时强化和规定了以下一些项目

1. 避弹。

"王牌"的价值不只是击落敌人,还摇不被击落。"皇牌空战"偏袒地优化自机躲避能力。应对攻击,自机有双重保障:第一道屏障是危险预警——被导弹锁定会发出警报;第二道屏障是规避规律——大角度回转,一般攻击都能化解,似乎所有敌方导弹都不会拐弯。

2. 空战领域限制

空间限制主要是免除无用等待时间。游戏空间要真的无限,玩家能不能承受漫长单调的飞行时间呢?假使一个 50 分钟的任务,战斗时间却只有几分钟?玩"皇牌"不是为了体验飞行,游戏关键点在战斗,这也是每场战斗的起点都不是机场而是途中的原因。

空域限制也跟人的生理注意力集中时间有关。虽然兴奋时间因人而易,但对比较激烈的项目,过程太长容易让人疲劳。像动作游戏的关卡,格斗游戏的回合,都是这个原因。虽然因类型的不同,游戏强度的差异,小停顿时间会有所不同,但都不会超过半小时。而空战领域如果真的没有限制,游戏疲劳感会让人主动放弃游戏的。

配合空间限制,"皇牌"中各关都有时间限制。在有限时间内完成任务,自然就要让目标集中在有限的空间内了!

3. 导弹的泛用性

或许笔者对当今武器潮流的了解有点落伍,但相信还没有能海陆空通用的导弹在应用。可"皇牌"的主导弹不但是空战的主要武器,更是攻击固定目标的主武器。从这点来说,能三军通用算是对它瞄准距离 800 米的一个补偿了。

主导弹通吃也是可玩性的要求。一个有 18 个任务的游戏,不可能从头到尾都是空战。"皇牌"也有得分系统,在规定时间内达到多少积分才能通过的关卡几乎占了全部任务的 7 成以上。这样设定的好处是能让玩家在短时间内接受更多挑战,利用优势获得更多满足感。

F-15E 鹰

翼展:13.05 米
机长:19.43 米
机高:5.63 米
净重:14,515 公斤
最大冲刺速:2.5 马赫
战斗活动半径:1270 公里
乘员:2 名

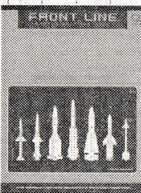
驰骋世界的尖端多用途战机

F-15E 是 F-15 系列中最新也可能是最后的型号,而在最新的美国军事采购计划中,将停产除"E"外所有型号的 F-15,并将逐渐用 F-15E 取代现在的其它 F-15 战斗机。F-15E 在保留了其兄长的各种空中优势外,特别强调了其多用途的发挥。F-15 属于重型战斗机,挂载量大,E 型号加装了最先进的电脑系统,并大副强化了对地攻击的能力。

拓展儿时对飞行的向往

NO.2

标题说得文诌诌的，其实用大白话一说很简单，这个章节讲的是『皇牌空战』系列中提供各种飞机对提高作品游戏性的作用。



要说十几种作战飞机对玩游戏的人有多重要确实很难量化地说明，特别是连着4代游戏中，所能提供的飞机种类几乎没有什么变化，可大家不能因此就忽略了它们的关键地位哦！

A 真实而且赋有盛名的战斗机是塑造整个游戏风格的基础。

问问一些跟随这个系列的玩家为什么会如此珍爱它的话，那他们第一个说出的理由十之八九就是这点。

前面就说过，“皇牌空战”系列是显著的写实性作品，而它靠什么形成这种风格的？当然就是游戏中收录的大量真实战机。由于游戏中玩家驾驶的都是真实飞机，在这个基础上，即使系统设定中有不少缺乏真实根据的地方，只要不太出格，就不会让玩者把本系列放入科幻假想类游戏中。而所有任务安排也是在这个基础上，有了统一的基调。

B 真实的战斗机可以潜移默化地影响那些“兵器爱好者”

尖端的武器对许多人的青少年都有强烈吸引力，尤其是最高技术结晶的航空领域，那是令许多人都心驰神往的。即使青少年时代不曾津津乐道于此的人，至少都会在“武”媚的飞机面前充满遐想吧。

就算是模拟的自娱自乐，但看到威武的飞机能自如地属于自己时，对心里暗藏的喜好不能不说是一个强悍的诱惑。有些人对某个或某几个型号的飞机更是情有独钟，甚至看到喜欢的飞机就能兴高采烈，这就是使用真实飞机的一个优势，能把这样一群，即使不是游戏玩家的人的眼光聚拢于此，甚至养成对这个系列的嗜好。

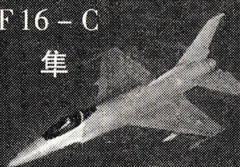
当然，4代中登场的飞机并不都是真实的，有些变种型号出现，像F－16的变种F－2，F－15的终极变种“F－15 Active”，这类飞机的出现主要还是投其所好吧，对那些有特别钟爱偏好的人来说，如果看到喜欢的飞机得到了大幅强化，自然而然会兴奋不已，而他的游戏投入也就高涨了起来。顺便也难免会对游戏产生感情，进而影响到他对同类游戏的选择和对系列后续作品的关注。

C 缺陷：过于强调空战格斗机，反而忽略了许多其它机种在游戏中的潜力。

“皇牌”每个系列在选用的飞机上都会更换一些型号，比如4代中就加入了欧洲联合战斗机EF－2000，去掉了“米格－23”。不过换来换去，所有被录用的飞机种类都被局限在格斗机领域。4代虽有A－10和F－117，但玩起来并没有本质的差别。也就是说，“皇牌”由于将游戏重点放在了“王牌驾驶员”上，所以忽略了其它类型的军用飞机。其实像轰炸机、预警机、运输机甚至直升机等都是战争中必不可少的，但“皇牌”系列对这些种类一直不闻不问，除了这些飞机与“王牌”感觉不符外，可能还是同游戏性和游戏进行的方式不好掌握有关。在所有与空战相关的领域中，人们最感兴趣的莫过于翱翔翻滚于晴空进行的激烈格斗吧。不过既然是空白领域，如果能在Gameplay上有所创新的话，对总是陷于空战的玩家来说，另类的游戏方式也不失一种有意思的调味。

其实，除了难在Gameplay上找到合适的突破口外，还有一个难以突破的瓶颈，那就是后面对“皇牌”系列要点分析谈到的问题。

F16－C 隼



翼展：9.45米
机长：15.08米
机高：5.09米
净重：8.627公斤
最大巡航速：960公里/小时
最大冲刺速：2.0马赫
战斗活动半径：1.315公里
乘员：1名

现代轻型多用途战斗机的标本型机种

在上世纪70年代F－15战斗机试飞成功并准备逐渐装备部队的时候，却由于其高昂的价格，使美空军没有足够的财力用这单一机种装备所有部队。为了在空军中装备足够数量的新一代战斗机，于是一种造价便宜，但性能相对优秀而且用途广泛的机种被提出，这就是F－16“隼”。“隼”有良好的空中机动性能，虽然最大载弹量和空中重量较小，但其只有F－15几分之一的价格使她不但成为主力机种在美国空军大量装备，更受到许多其他国家军队的亲睐。现在世界各地都能看到“隼”的身影，她算是世界军火交易场上的佼佼者了。

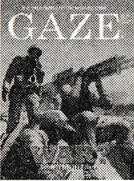




琢磨玩家心理的购买系统

每个游戏有火爆和疯狂的一面，但也离不开冷静和吝啬。一放一收，怎样令痛快和难受均衡地在玩家心理上产生作用，是一个游戏制作方控制游戏灵魂的关键，也是一款游戏最终优秀与否的关键。。

GAZE



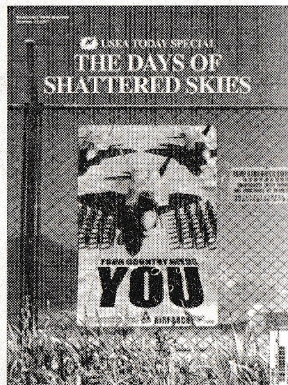
NO.3

比如说格斗游戏，连续技和必杀技就是“放”，而僵硬时间和攻击距离等就是“收”。从操作上讲，“皇牌空战”里的任务要有难度才能吸引玩家更大的兴趣，而太难，一般人就不愿意玩下去。

不过，这里我们要讨论的不是游戏难度问题，而是系列一直流传的机体购买系统。

在“皇牌空战”系列中，各种飞机不是一开始就可以选择，而是随着游戏进度的增加而逐渐出现。但新型号飞机出现后并不能直接使用，而是要求玩家花钱购买。这条规定不知是哪位“将军”想出来的，反正要我是一名飞行员，面对服役期间还要自掏腰包的事情绝对会气愤不已。资金获得没有别的途径，只有靠在战斗中尽可能多地击毁敌方目标来获得。所以在不得不面对“现实”之余，我们姑且可以将使用新型飞机所要花的资金当作靠战绩取得的功勋，功勋越高，就可以驾驶更高级的机种。

不过，有的时候购买新飞机给玩家造成的麻烦和苦恼比完成任务还要头疼。新老飞机在价格上相去甚远，差距在十倍以上。而且每个机型都还有自己的特殊武器，每个项目的花费也不少，所以每当完成一个任务，面对新型飞机高昂的价格，才发现在战斗中获得的奖励是如此微薄。对于第一次进行游戏的人来说，手头的资金只能让自己拥有一架性能最好的飞机。不过玩家喜好的飞机型号未必是性能优秀者，而卖掉自己喜爱飞机的感觉，岂是心疼两字能形容的。为了保留所有购买的飞机，唯一的方法就是不断重复任务来获得更多的资金。这样一来，无形之中就走进了厂商设好的圈套，而玩家花在游戏上的时间自然就少不了。这也算是体现游戏性的一个地方吧。





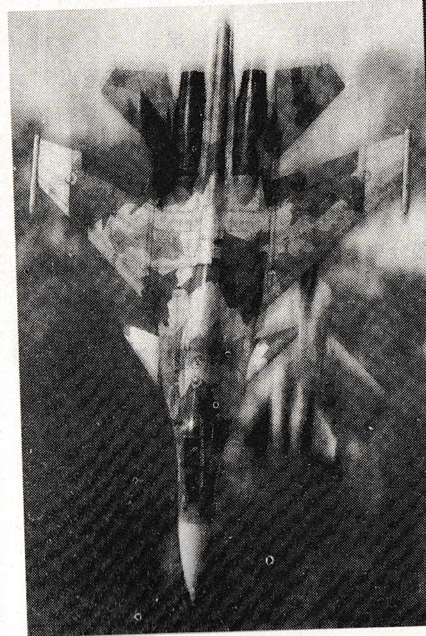
米格－29 支点

翼展：11.36 米
机长：17.32 米
机高：4.73 米
净重：10,900 公斤
最大冲刺速：2.35 马赫
战斗活动半径 ：650 公里
乘员：1 名



能在天空打滚的高机动性战斗机

在前苏联航空工业中，设计研制新型空中优势战斗机的单位主要有两个，一个是米高杨设计局，一个是苏伊霍夫设计局。米格－29 就是“米高杨”的杰出产物。其设计要求直指美国空军的 F－16 和 F－18 这些轻型多用途战斗机，加上出道时间稍晚，所以在各项硬指标上都超过了后者。由于保密工作非常到位，在 70 年代末就开始试飞的 MIG－29 到 80 年代中期才被西方正式确认，而其表现出来的高机动性能更是令欧美同行大惊失色。



苏－37 侧卫

翼展：15.19 米
机长：21.10 米
机高：6.32 米
净重：18,400 公斤
最大速度：2.35 马赫
战斗活动半径：1500 公里
乘员：1 名

俄罗斯航空业高性能飞行技术的震撼代表

SU－37 是前苏联苏伊霍夫设计局在 SU－27 基础上大副改进后出来的性能超级优越的战斗机。SU－37 不但有非常先进的火控系统，更在飞行的机动性上达到了前所未有的高度，尽管从使用技术和达到的综合指标上，SU－37 还只能称作三代半机种，但在局部性能上，像发动机的推重比，空中行动的灵活性上，连 F－22 都不得不退让三分。



可以久远回味的情节背景

其实对于一个模拟驾驶游戏来说，剧情设定的优劣并不是决定它是否优秀的关键因素，但与其糊里糊涂不知就里地打掉几架飞机，还是知道我们为什么摧毁那么多设施装备的好。毕竟当一个『王牌驾驶员』不只是要浴血沙场，还要有正义作化身才来得名正言顺。

本系列诞生之初虽然没有忽视这点，但大家的注意更多地还是放在了战斗部分，所以单调的叙述内容和方法并没什么影响。游戏中间穿插的叙述性动画，主要是要非常眩目，用CG来摇动人的眼球。但随着该系列越来越成熟，对剧情部分交代的艺术性也越来越重视。

从3代开始，"皇牌"开始抛弃刻意炫耀画面的CG动画，而使用了更能细腻表现人物性格的2维动画。在4代宣布之初，不少人在期待游戏画面在PS2上得到本质提升的同时，也对剧情部分的动画非常感兴趣。谁知道，NAMCO却来了一个更大的转弯，不但没有做三维CG，连"动画"也都改成了"静画"。在穿插有剧情的交代部分中，画面只是起一个提示的作用，所有主干思想的表达都由语音来完成。说话的这个人并不是参与战争的局内人，只是一个被战争牵连进来，失去父母亲人的小孩。在这个当年是孩子的人的回忆中，玩家体会的不是自己部队"ISFA"内部的故事，而是我们最头疼的敌方王牌飞行团——"黄色小队"的经历。而这个由第三人讲述回忆的设定，在整个游戏中形成了三个观察这场战争的视点。而这个设定，被官方称之为"Side Story"系统。

从表面上看，4代特殊的"Side story"系统并不讨好，最大的缺点是缺乏直接的冲击力。在多边形和绚丽特效泛滥的今天，采用静止画面的做法显得有些落伍。我们先抛开这个系统具体实现手段的优劣不谈，单就"Side Story"系统的创意分析一下。

如果说一个游戏系列在诞生之初是以开拓领域内新思路，靠新技术来吸引玩家为主要目标的话，那随着系列的成熟，它必然会更多地将制作人在纯游戏之外的思考注入和表现出来。

"皇牌"系列一直以描绘真实战争为主题，而真实战争带来最多的不是炫耀的炮火，而是燃烧的家园；不是战机华丽的翻滚，而是地面号啕的哭泣；不是消灭敌人的快感，而是失去亲人的痛苦……

NO.4

战争是一个螺旋 它集合了人性的软弱和伟大……

记得小时候，星星闪着光芒从天而[illegible]
为了打碎陨石人们建造了巨大的火[illegible]
战争接踵而来
对于年幼的我来说
战争似乎应该是在远方的事情
或者只是电视中的故事
然而它却在那个夏末的日子[illegible]
我在往常上学的路[illegible]
只听见从[illegible]
随后[illegible]
被相互[illegible]
我被遮蔽天空[illegible]
可是随着一声巨响
新型战机突然呼啸[illegible]
断裂的炮火之后
逃跑的飞机在橘色烟雾[illegible]
而那湖中的小山丘正是家[illegible]
那一刻让欢乐的家族成为[illegible]
而为了确认战果
击坠者的机体在天空描绘出"13"[illegible]
这个画面我永远无法忘怀
在敌国攻击之下的联合军退守到海[illegible]
而我们的城市在大陆中央
陷入孤苦无援的状态……

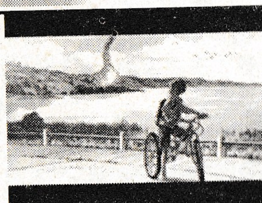


小行星尤利西斯

"ACE 4"所有的争斗和不幸，都源于"1994XF04"，后来被命名为"尤利西斯"的小行星。在被发现之后的第5年的7月8日，"尤利西斯"穿透了地球的大气层，并分裂成一千多个碎块核心和大量尘埃散落到世界各地，其中以优西亚大陆坠落的数量最多。这些陨石在两周时间内夺走了50万人的生命，整个大陆损失了相当于本地区18个月GDP的财富。从此之后，陨石的袭击并没有结束，许多未被陨石光顾过的国家开始陆续遭到坠落陨石的袭击，而操作这一幕发生的并不是自然现象，而是掌握了陨石攻击方法的军事大国爱尔吉雅……

不幸的少年和桑萨尔帕西欧古城

在ACE4的世界设定中，桑萨尔帕西欧是一座位于大陆中央，拥有悠久历史的美丽古城，而游戏开场白的少年就生活在这里。在桑萨尔帕西欧境内有大量环状巨石柱群，出于对新能源的需求，这里成为爱尔吉雅共和国的嘴中肥肉。身为第二主角少年家庭的悲惨遭遇，只是这个国家和其人民所受不幸的一个缩影。而少年与"YELLOW 13"之间的恩怨情仇也就在战争的开始阶段展开了。孤独的少年就像他的城市那样，默默忍受着痛苦，而加深他们不幸的人，却不只是"黄色13"。



“碎裂的天空”



国家的行动不是哪一个人的意志决定的，所以往往也没有绝对的正义和邪恶之分。

所以在国家决定之下执行职责的人，有的只是可悲，而不是可恶，即使是剑拔弩张的敌对两方。

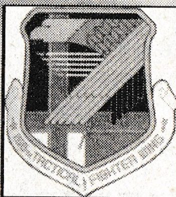
尽管战争的背景是世界性的，但对于这款游戏而言，它只是讲述了整场战争中一个微小的局部和几个同样可怜的人：主角（玩家）、小孩（Side Story 的叙述者）、黄色中队队长“Yellow 13”。

从接触的顺序来讲，主角——小孩——Yellow 13是故事中人物的主次地位，但从故事表达的概念分析，三人的主次关系实际应该是：Yellow 13——小孩——主角。

战争残酷最深刻的体现，是对人的摧残；而战争悲惨最直接的结果，是人承受的不幸。在表现整个战争的不幸里，Yellow 13就是不幸的关键。

表面上看，小孩承受的是家庭的不幸，所以它流落街头，而压抑在心中复仇的火焰使他加入了反抗爱尔吉雅共和国的组织。通过他的眼神和叙述，我们看到的是两个部分：一个是战争使家庭毁灭的情景，一个是Yellow 13在夜晚酒吧中的遭遇。小孩是一个灾难的承载体，年幼的心灵如果看不到幸福，则只有苦难：家庭毁灭是苦难的，而仇敌Yellow 13同样是苦难的。

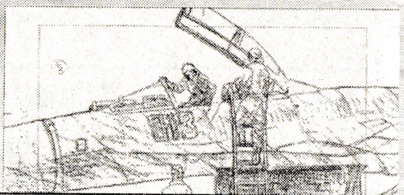
从称号上，我们就能知道这个故事中最重要人物的不幸。一个没有名字的人，他只有不幸的代号“13”。



黄色中队

爱尔吉雅军的王牌部队

在爱尔吉雅军中，获得最高荣誉的“王牌部队”，能够进入这个中队的人都是身经百战的高手，不但是游戏中玩家最头疼的对手，也是战争最大的受害者。





爱尔吉雅军

爱尔吉雅是在优西亚大陆上的军事、政治、经济大国。由于国力强盛，扩张野心始终强烈，只是出于没有足够的借口。“尤利西斯”的到来使世界秩序发生混乱的同时，也让爱尔吉雅找到了隐蔽而且毁灭性很强的打击手段——陨石攻击。所以桑萨尔帕西欧南方的环状巨石柱群成了最先侵略的目标。在环状巨石柱群被占领后，整个优西亚大陆陆续被爱尔吉雅统治。

迷失人性是战争给人们最大的灾难

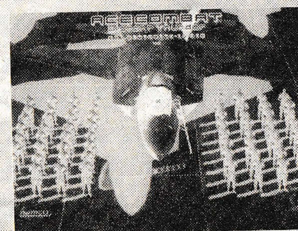
战争就是这样，每个卷入其中的人，都被烟火迷住了双眼，生命中似乎只有机械式的任务、仇恨和不幸，而忽略了每个人都在承载着痛苦和不幸，而解除痛苦的办法却只有一个，那就是杀死对方。

还有一个不幸的人，代号是“Yellow 4”，是一个漂亮而且战绩出色的女性“王牌”飞行员。同时，她同Yellow 13之间有着难以明断的感情关系。可是这个不幸美人的命运就像她的称号一样，而残忍地将命运落实的人，却是正义化身的玩家。

Yellow 13承受了比死亡更沉重的痛苦，那天晚上开始，男孩眼中的王牌飞行员在酗酒中开始消沉，开始狂燥。

Yellow 13已经被命运折磨得失去了理智，只有愤怒和痛苦，所以整个“黄色中队”会毁在主角一个人手中。从此，Yellow 13不但失去了感情上的方向，也失去了事业上的路标。

可是不幸没有结束，在战争即将结束，共和国大势已去的时候，不幸的孩子却没有怜悯，而是满怀复仇念头地持枪站在火焰中，站在Yellow 13逃跑的路口……



难道正义就能藐视生命么？



在游戏中，ISAF的王牌就是玩家加入的MOBIUS中队，而玩家编号就是MOBIUS1。在同“黄色中队”的交战中，你们能否取得上风呢？



MOBIUS中队

玩家参与的王牌中队



独立国家联合军

为了对抗爱尔吉雅强大的军事力量，优西亚大陆各个小国联手组成了ISAF（独立国家联合军）。在游戏开始前进行的环状巨石柱群夺回作战中，ISAF遭到了爱尔吉雅强大的反击而损失惨重，整个ISAF组织被迫退到位于大陆东北方的岛屿上，在新建立的基地上，ISAF正在集结各路力量，将原先剩余的兵力和新加入的军队整合起来，准备向爱尔吉雅发动新的进攻。

1 荣誉的勋章：前线

机种：PS2　厂　商：EA・GAME
类型：FPS　发售日：2002.6.30

文／修路

怀念那轰轰烈烈的日子

其实对于电脑玩家来说，『Medal of honor』并不是什么陌生的东西，甚至在国内已经推出了正规代理的中文版本。但对于专注于TV GAME的玩家而言，这款优秀的游戏确实带来了一股全新的感受。



在2001年的E3展上，一段特别的游戏影像格外地吸引了我：那是一段描写二战时期盟军在诺曼底登陆时一个局部海湾滩头争夺战的情景，天空阴云密布，大批准备登陆的盟军士兵在猛烈的炮火下冲向海滩，并与守卫在滩头的德军展开了激烈的战斗。整个游戏场面制作得异常逼真，复杂的海滩地形，如暴雨倾盆般的枪林弹雨，尤其是特殊镜头的观察视角，真叫人看得是心潮澎湃。由于当时资料缺乏，只知道这个游戏是由北美游戏老大EA公司制作和发行的，名字叫“荣誉的勋章”。

据说“Madel of honor”在北京地区的玩家中非常受欢迎，在刚出现的时候，不少店里面经常是有名无货，即使一些“痛恨”电脑游戏的老鸟对这个游戏也是赞不绝口，声称是欧美游戏中难得的佳作。先抛开游戏本身品质不谈，单从市场的反应来看，“Madel of honor”确实有它自己过人的一套硬功夫。

“Madel of honor”是标准的FPS(第一人称射击类)作品，为了达到良好的视觉和运行效果，它采用了QUAKE Ⅲ的图像引擎——可说是目前FPS类作品中能力最强的图像引擎之一。同时，为了营造完全的二战风格，“Madel of honor”收录了几十种二战时期的枪械，从单兵用的手枪、步枪、冲锋枪，到可以固定架设在阵地和车辆上的大口径机枪等应有尽有。此外像什么二战时的坦克、车辆、飞机等，也大都是名副其实。如果哪位玩家朋友还同时是兵器专家的话，那他完全可以凭借在游戏中看到的模型来辨别出它是哪个国家，什么型号的武器。

尽管在武器和人员装备上真实可信，但表现最突出的却并不是这些。“Madel of honor”中收录了许多二战时期著名的战场实景，无论是大兵团作战的海滩阵地，还是小部队清扫的城市巷战，都完全出自历史的本来面貌，特别是游戏中许多地形广阔士兵众多的战场，完全区别于以往FPS类游戏留给人那种建筑物内来回几个人小打小闹的印象，所以即使你不去操作这款游戏，你也完全能被真实而且浩大的游戏场景所震撼和吸引。



就像我刚刚说的那样，由于游戏中对二战时期描绘得真实可信，所以许多玩家和笔者一样，觉得单是其出众的视觉震撼就值得好好玩上一把，所以对游戏中即使有不少问题，甚至是致命的BUG，也就看得很轻了。其实，若从制作精良程度来说，PS2版的“Madel of honor”还是有不少要挖的毛病。

首先是操作问题，由于是FPS类作品，所以原本在电脑上就清驾熟的行动和瞄准方式在PS2的手柄上实现起来显得稍微蹩脚，尤其是在瞄准上面，鼠标迅速精确的“指哪打哪”在手柄上只能用本来就缺乏敏感的R3键粗糙地进行。尽管在舒缓的节奏下，熟练感觉R3键的人可以准确地作出反应和判断，但如果加上爆炸引起的手柄震动，在“二马一错凳”的紧急关头迅速瞄准射击，那就得靠上帝的仁慈了。

此外，一个优秀的PC游戏移植到游戏机上，最关键的难题还是两者硬件环境上巨大的差别。对于二维游戏或者电视游戏上的三维作品而言，硬件环境的影响一般倒在其次，但对于PC上大型三维游戏，移植到游戏机上往往会出点问题。像“Madel of honor”中幅员浩大的战场，对于PC可以没有上限的内存和读取速度非常快的硬盘来说，处理起来要方便许多，只要配置足够，基本不会影象游戏流畅的运行。可惜在PS2小小的4MB内存上，我可以非常明显地在场景转换时数据交错带来拖慢影像，如果说这是一个RPG的话，这种影像可以无所谓，但对于非常讲究即时反应和运行流畅的FPS来讲，这种情况是无法令人接受的。

尽管我能看出EA已经尽力在要进行大规模数据交换的场地进行规避处理，但无奈PS2的先天不足，这个糟糕的阴影已成为我心中难以抹去的印象。

与运行突然拖慢相比更让人无法接受的，就是游戏中会无缘无故的死机。由于要处理的数据量很大，如果玩家经常在数据交换量很大的地方来回移动，或者在一些敏感地带进行一些非常规举动（比如说在通往另一个需要LOADING的场景的门口不是正常的行走，而开着枪，加着速往里蹦的话），就很容易出现死机。我没认真玩过PC版，不知是否PC版就有这样的毛病，但我想可能是因为如果玩家要给PS2不大的内存中频繁地加入过多指令的话，很容易造成数据阻塞，造成内存堆栈，形成死机。

或许死机对电脑玩家是司空见惯的事，但对电视游戏而言，这可是致命的错误。导致这种毛病的原因，主要还是制作方没有把数据进行更最合理的分类和简化，这是PC游戏制作的习惯，但确实不应该带到电视游戏上来。

尽管有些不足，但“Medal of honor”的优秀品质毋庸质疑。据说它还有PS版，我看到过静止的游戏画面，似乎还不错，但无法想象它将如何处理上面这些问题，因为PS的内存可只有512K啊。

机种：PS2　厂商：CAPCOM
类型：光枪射击　发售日：2002.6.27

文/修路

游戏就是没理也有理

在玩家基本的印象中，同一个游戏系列似乎必须要有相同的内涵传承下来，要么是故事框架或世界观一致，要么是游戏人物或人际关系相通，总之是要有足够多的相仿之处，才能称之为一个系列。



我们先拿“最终幻想”来说，她的每部作品都有自己的故事、时代和人物形象，但贯穿始终的“水晶文化”，让每个作品无论在形式上发生了怎样的变化，甚至像第十一代那样稍微超出了固有的游戏类型，都能使每个玩家在不同的“历史时段”感受到相同的“最终幻想”风格。这正是一个游戏系列迷人的魅力所在。

但偏偏就有这么一个系列在跟主流唱反调，让一些守规矩的人们感到无所适从。它就像是一个怪胎，或者说是一个拧种，偏偏旁若无人地“践踏”着人们对“游戏系列”这个概念的理解。

在解释我对“武装生存者”这个系列所怀不满和疑惑之前，还是先用心地抒发一下本作的独特魅力。如果让我来推心置腹地评价“GUNSURVIVOR 3”这款游戏，我是会非常诚恳地向它表示我作为一个玩家的尊敬之情。从游戏的整体把握来说，“GUNSORVIVOR 3”的确是光枪射击领域里近年来在创意、技术和情节设置上非常有创新的一部作品。尤其值得强调的，是它在GAMEPLAY上的创新。

光枪射击游戏自从诞生以来，一直就遵循着“原地不动”原则，从早年的“打鸭子”，到后来3D光枪游戏的鼻祖“VR战警”无不如此，只不过后者通过情景强制推进给玩家带来的游戏的前进感，可是作为玩者基本上不能决定自己如何移动。本来这类射击游戏要应对的敌人非常混乱，所以与其让仿真地加入角色移动功能，还不如单纯地让玩家顾及层出不穷的攻击目标。

而“GUNSURVIVOR 3”则借鉴了QUAKE类的FPS作品，将移动加入到游戏中。起初，这看似多此一举，甚至故弄玄虚的新增方式在给人一点点兴奋之余，还是感觉更像是CAPCOM不谙此类游戏玄妙而自作主张的画蛇添足。尤其是在用手柄游戏的时候，由于要用摇杆L3和R3分别控制人物的行动和射击的瞄准，所以经常会因为移动快而手足无措。不过当整个游戏通关一遍回来之后，才悟得此举的“别有用心”。

同形式和内核上比较接近的世嘉街机框体“侏罗纪公园”相比，“武装生存者3”更像是AVG。在不长的游戏流程里，“GUNSURVIVOR 3”在兼顾射杀恐龙的同时，更注重在情节上的铺垫。给主角添了一双能自由移动的“脚”，无疑是增加了游戏的空间感，进而加强了玩家的投入感。在主角一系列的逃亡过程中，战斗和躲避同样重要的事实非常清楚地摆在玩家面前，使得游戏摆脱了单纯追求射杀节奏的“街机”框架，成为非常符合家用游戏风格的作品。

这的确是这款游戏在众多创意中的关键之处，是整个游戏按照这个风格成功的基础。当然，由于你我一样都置身于游戏制作圈层之外，所以并不能确定究竟是有了加入移动设定的创意之后增强了游戏的故事感，还是真的像我设想的那样，为了使游戏更能体现故事而做了这种设定。或许前一种假设的可能性更大一些，因为“GUNSURVIVOR 3”本身这个故事怎么想都觉得简陋和可笑，而所有用来描绘故事的CG显然不能同“鬼武者”那种级别作品相提并论——毕竟这个系列在CAPCOM的产品线中只是一个小品种而已。

既然提到了这个游戏的故事，并牵涉到“武装生存者”系列的问题，那我们不妨再重新捡起开始铺垫的话题。

综观“武装生存者”这三步曲，或者用“三单曲”来形容更恰当些。除了都用光枪玩之外，几乎没有任何瓜葛。如果说前两代还能从“僵尸”身上找到点牵强的联系的话，那3代走的这条准“恐龙危机”路线，则完全搭不上界。甚至这款“GUNSURVIVOR3”与前两代套用“生



化危机”同期故事和人物的做法大相径庭，除了都是打恐龙之外，跟“DINON CRISIS”竟然一点瓜葛都没有，如果不是CAPCOM出品，说它是“侏罗纪公园”的改良品又有谁能怀疑呢？这样一个近乎原创的作品难道作为一个全新作品面市不是更合乎道理吗？

咳，这个答案也挺简单——其实都是“金钱惹的祸”。

我们知道，CAPCOM在自己的家用明星游戏阵营中的主力是“生化危机”系的A·AVG作品，“武装生存者”当初不过是借助大作明星效应而推出的衍生作品罢了。而且挂靠在大牌身上的作品，其销售受自身品质高低的影响会小很多。所以这个系列作为试验和短期应时小品最合适不过了。加上CAPCOM一向富于创造性思维的制作习惯，所以我毫不怀疑在不久的将来，就会拿“柳生的鬼武者”或者“但丁的魔颤”来给“GUNSURVIVOR 4”作副标题了。

此外，对这个作品还想补条个人猜测——CAPCOM压根就没参与她的企划和制作。去年，我道听途说得知冈本吉起数次来访过上海东星软件公司，据说是洽谈些游戏制作业务。而在“武装生存者3”最后的制作名单中，制作方赫然显露的就是东星那个“大树底下好乘凉”的形象标志，所以本作完全不同于前两代风格，也就不足为怪了。

3 炮弹飞车 3

机种:PS2　厂商:Climax
类型:SLG　发售日:2002.2.14
文/木头

笼罩在爽快上的「罪恶」

潇洒的把车开在道路中央，无畏地将坐骑冲向障碍物，那种酷似『疯狂出租车』的疯狂，的确不是随便谁都能够效仿出来的。这就是内藤宽，一位可以在业界名流青史的游戏大师的作品。



提起内藤宽也许记得或知道的人已经不多了，曾几何时，由他指挥制作的MD《皇帝的财宝》令玩家真正结识了A·RPG这一当年处于“边缘”的游戏类型，而后他又在PS上协力制作了红极一时的A·RPG《阿兰多拉》。在人们的印象中，他一直属于ARPG鬼才的那一类人，似乎没有正统的作品问世过，也或是有而不为人知吧。当然，天才始终是不会被埋没的，一款非主流的游戏在内藤宽的手里总是充满了令人结舌的魔力。

“RUNABOUT”的诞生也许正是体现了他玩世不恭的制作态度与理念。



在这个类似美国街头暴力的飞车游戏里面，除了粉碎眼中的一切外似乎就不再有其它的了。虽然这部游戏也有自己的规则，也有令人感到费解的操作设定失误，但在这个混乱的游戏世界中似乎并不会妨碍人们用自己的方式来享受这款可以肆意放纵的游戏。



在虚拟的世界里，任由自己将车开上街头，不按规则地穿行于车流之中，即便是相撞或者毁坏街上的一切也不会有人来出示“红牌”。没有任何限制，即使是有警车出现——那也不过是徒增了一个你接下来要毁坏的目标而已。在RUNABOUT的世界里，完全没有秩序的约束，完全没有世俗的限制，虽然屏幕中上演的是与现实完全背道而驰的一幕幕恐怖镜头，但玩者却只会在游戏的时候发出阵阵笑声。玩的人能笑出来，也许是因为大家在繁忙的生活压抑得太久；而做游戏的人也知道现代人太需要这样一种纯粹的发泄吧！

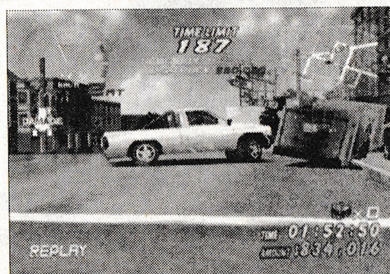
甚至，你可以开上游戏中提供的重型装甲坦克来炮轰一切。就是这样的。

就是这样的一部非主流还带有极度暴力倾向的游戏，却在日本出了四部。印象中，第一作曾经有过十几万的出色销量。虽然随后几作并没有成为排行榜上的打眼作品，但不能否认的是，这个系列始终都还是有一定数量的支持者。这使得这部最新的作品，也有两万来人购买。

“RUNABOUT 3”的游戏场地设在美国纽约。起初笔者曾怀疑，采取这种设定的游戏，是否会因为“9·11”的惨痛而被迫遭到封杀，毕竟在游戏推出的时候，那个悲惨的时刻刚刚过去半年，这样敏感的设定总会触及人们的“正义”神经。好在这种担心是多余的，至少在日本没有受到什么波及。

游戏中的场地完全照搬真实的纽约城，在游戏结束后的ENDING片中，玩家能看到制作者手持着摄像机，在纽约市拍摄取景的录像。就是在这种精心的制作下，整个城市街道的结构可以完全按照现实而来。这对于到过纽约，并在这些街道留下足迹的玩家来说，在面对这些似曾相识景遇时，不知道心里会是什么样的滋味。

除此以外，一直做为游戏卖点的车辆也做得更为丰富，全部共达20辆之多。其中包括了系列中非常著名的坦克，以及更多稀奇古怪的“非常规”车辆（例如汽艇，居然要在公路上来行驶，却又下不得水，不知道这样无厘头的设计是出于什么想法；更搞笑的还有手端茶杯的鬼娃娃，居然可以自爆来了结游戏……不得不佩服制作人“天才”的想象力）。这些丰富的内容都为游戏增添了更多搞笑的成分。



个人觉得在游戏的主要内容上却没有实际的意义，或许制作者就是要给你一些意想不到的笑料而已吧？

如果从GAMEPLAY的角度看，RUNABOUT系列是比较成功的，因为其中总能给游戏者带来新鲜感与无比的快乐；若是从游戏质量上去评价的话，严重点可以给个“不及格”。没有华丽的画面（也许是PS2的机能有限?严重的拖慢现象令人不堪忍受，代表3D初期的大爆山是少不了的。虽然这个系列一直就没能在画面上令人满意过，但这次在PS2的表现实在令人费解）与恶劣的操作设定（很难稳定的将车辆控制在指点范围内，虽然经过长时间上手后可以基本控制住，但这样的熟悉时间恐怕会令普通玩家敬而远之）简直可以使这款游戏成为冷宫中的垫底货，若不是在内容还有一点乐趣的话，恐怕本作就真的是要去垫茶几了。

也许内藤宽想做的就是这样一款游戏。毕竟在这款游戏中我没能嗅到任何商业的朽味，而可以更多的理解制作人的良苦用心。虽然未必能够有心去将游戏打穿，但如果RB可以使你坐下来看一会儿，笑一下，也就达到目的了。

就像游戏中所要表现的，没有束缚的游戏，才有乐趣。

机种:PS2　厂商:KOEI
类型:A·RPG　发售日:2002.6.27

文/假圣人

啼笑皆非和莫衷一是

的中国人才有发言权。
作品中。面对这种处理，我不知是笑笑还是无奈，也许只有用心体会过
姜子牙和太公望分别作为不同的主人公，出现在同一个系列的前后两部



在同一个游戏系列中，把原本同一个人物分作两个人，这种看似荒谬的设定，如果是本国的历史人物，怕是在日本人看来也难以接受。不过既然日本人做的是中国历史题材，所以分开也就分开了，反正没有多少正版人士会站出来要讨个什么公道。话又说过来，既然日本人连作品中的主要人物都一分为二了，所以我们也甭想在一个挂着"中国羊头"的游戏上找到一点点中国味道。

在"封神演义2"中，本在原著中神艺高超，灵机妙算的子牙，从一个鹤发童颜的老者转变成一个初谙世事、意气风发的少年，这让我在一接触本作之时，就自然而然地发出了无奈的苦笑。不过要单从游戏制作的角度出发，一个少年的姜子牙倒是非常符合日本人在做游戏上的经典传统——少年因为家族和村子遭受到了灭顶之灾后，心怀雪仇大恨地走上冒险之路。结果一个背负天命的老者就这样走上了少年的复仇之路。

由于我国古典作品《封神演义》的主要故事已经在"封神演义"第一代作品中叙述完毕，所以2代除了使用了"封神演义"中的人物之外，所有故事基本上都是原创的。如果说1代"封神演义"因为要照顾到原著表达的精神，所以还能或多或少感受到中国文化在其中的作用的话，那靠原创故事制作的2代作品，自然更要被KOEI任意发挥了。不过连有完美剧本理论依据的1代作品都不能在日本受到足够的欢迎，完全靠原创制作的2代作品就想在举步为艰的市场上呼风唤雨吗?

《封神演义》原著的魅力在于登场人物众多，个性不同，战争场面浩大，对于真实历史事件与人物进行了神话方式的记述处理，使得这部著作就像是中国文化史上的"希腊神话"。对于这样有深厚底蕴的著作，一个日本厂商既难以透彻的理解，更难用游戏的形式来透彻表达出《封神演义》的内涵。这也难怪1代"封神演义"推出的时候，由于文化隔膜和理解不透彻的原因，所以在日本和中国(盗版市场上)都没有得到认同。

当然，1代的市场颓势也有些技术的原因:系统设定烦琐，缺乏新意，玩家在游戏中非但无法体验到商纣时代众多神人精英聚集大战的宏大场面，也无法体会到日本传统游戏的魅力。

话题重新回到2代。可能是在把握1代上有捉襟见肘的感觉，所以2代干脆就彻底放弃了原著的精髓，并且把原来的SLG类型转换成了A·RPG。

从技术角度看，KOEI在"真·三国无双"系列上积累的真实战斗系统经验，已经成为有KOEI风格的独家独创技术流派，而且"真·三国无双"系列近乎疯狂的流行更让KOEI有理由相信这类游戏在目前游戏市场上是一种主流的风格。三国时代的战争场面虽然错综复杂，但还是属于比较朴实的真实历史类型，无法加入绚烂的魔法，这不能不说是一种缺憾。"三国时代"与魔幻风格或许格格不入，但对于本身就是神话传说的《封神演义》来说，将华丽的魔法加入到游戏中弥补上这个遗憾就理所当然。所以"封神演义"2代不但在故事情节上完全原创，就连游戏类型也做了彻底的改变。

当然，"封神演义"真正的续作或许应该是在GC上做的那款纯动作类作品，但由于PS2实在是市场的主流，所以KOEI无法放弃这个诱惑，只是在PS2上做了适当的调整后，推出了动作RPG类的2代"封神演义"。同一代作品竟然会有差异很大的不同版本，这在游戏市场上还真是非常少见的。

从PS2版"封神演义2"上，我们能看到非常明显的"真·三国无双"的痕迹——同样细致华丽的人物服装、同样



粗糙简单的行动地图——尤其是粗糙的行动地图，粗糙得可以看作是PS的游戏。其实在"真·三国无双"中，行动地面景色处理是相当简单的，我们几乎看不见复杂的建筑物，地面也是很简单的一层杂色贴图。这些对于一个满屏是要砍杀的士兵游戏来说，都显得不那么重要。但对于一个相对缓和平静的RPG来说，这就成了致命伤。

其实粗糙的行动地图只是整个游戏简约制作的一个典型代表而已，从中我们可以感觉到本作并没有精心制作。KOEI希望借助人们对"混战系统"的钟爱，提升对"封神演义2"的认同，所以作品中惟一优秀的便是强化得有些过度的战斗系统。不过RPG究竟还是角色扮演，尽管动作成分在其中占有很大比重，但一个缺乏剧情依托和缜密处理的RPG，终究是不会被玩家认同的。

算是对擅自更改历史名作的报应吧，"封神演义2"在两个平台上的反应都出奇的冷淡。看来一向被KOEI认为是制胜法宝的技术并非是尚方宝剑，好系统只能作为一个游戏好坏的重要依据，而不是决定因素。希望总共才两三万销量的结果，能让已经被太多优秀业绩有点冲昏头脑的KOEI冷静一下，想一下游戏应该怎样做才是正途。

机种:PS2　厂商:RED
类型:A·SHT　发售日:2002.7.18
文/假圣人

来自地狱的酣畅淋漓

『一命呜呼万念空』。对于死人来说，惟一能比活人有优越感的地方就是不怕死了。如果你对我的说法有点怀疑或不屑一顾，那就玩玩这款叫『铳墓』的游戏，体验一回当个『死』不了的死人的感受。

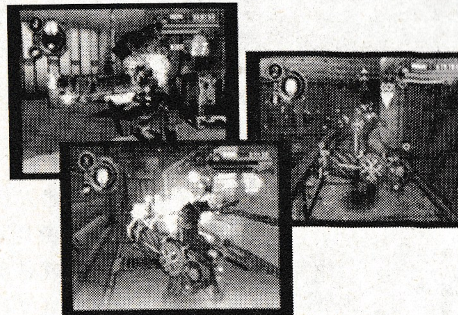


当初RED宣布在PS2上要做一款能惊堂四射的3D射击游戏，这对习惯了"温柔一刀"风格的"樱大战"的人来说，实在不能想象这样一个公司能做出什么样的东西。所以"GANGRAVE"演示一展播就让不少人大吃一惊，因为游戏中对子弹乱飞的火爆情景有着相当沉稳的把握，其成熟表现似乎就像是这个领域的老牌公司。所以当游戏正式销售以后，笔者特地找来体验了一把。而这一玩，倒真是让人有不少特殊的感受。

单从形式上看，GUNGRAVE的表现真不能叫人相信她竟是出自"樱大战"系列的始作俑者之手。游戏除了打杀之外，几乎没有任何多余的系统。游戏中出现的人物之少，让人几乎感觉不到除了主角之外的任何人。动画质量不错，但同样功能单一，不是简单交代一下游戏进行的原因，就是显显主角BEYOND THE GRAVE的至酷之形。总之所有辅助工作的方向都很统一而且简单，就是要烘托出一个不死"死人"在暴力集团绞杀下的神勇。

主角BEYOND THE GRAVE就像他的名字一样，是一个需要定期换血的"活死人"，他存在的惟一理由，就是为了搂动他那双"地狱看门犬"火枪的扳机，挥动那口跟自己身体一样大小的棺材。他不但没有情感，而且没有疼痛感。游戏中GRAVE有一个防御槽，在这个槽没有耗空之前，所有的攻击对GRAVE来说都是无效的。尤其是街头喽罗的攻击，在GRAVE面前根本就像是在拿鸡蛋往砸石头上拽。这点让GUNGRAVE彻底区别于以往的射击游戏。在游戏中，玩家几乎可以不做任何躲避动作，就可以所向无敌地走到关底。

GRAVE最突出的特点就是身体结实和行动缓慢。在人物设定上，就突出地将这个特点表现了出来。以"枪神"出名的设定大师内藤泰宏作为游戏的设定者，只给了GRAVE一张不到他自己半个手掌大小的脸庞，上面还扣了一顶大大的帽子，但身躯却非常宽大，宽阔的胸背上挂满了沉甸甸的武器弹药，使人感觉就像坦克一样行动沉重，但刀枪不入了。



这种设定对于许多拿游戏随便玩玩的人来说实在是最合适不过的了：游戏进行起来既没什么难度，打起来更是痛快淋漓。没有仔细体会游戏感觉，并且单纯地认为RED初涉动作射击游戏领域只会媚俗讨巧，不懂动作游戏真髓的话，那可就大错特错了。

动作射击游戏在GAMEPLAY上是否优秀，我认为主要有两个方面非常重要，其一是人物行动合理化的处理，另外就是关卡设置有足够新意和难度。在印象中，RED一直是做以二维为主的游戏，其在三维领域里控制的技术实力让人怀疑。不过没关系，因为所有这些内容都不用靠RED来做。RED主要是一个从事策划、人物形象创作、文案企划和统合漫画、电影、出版领域的公司，而出于与世嘉公司长期良好愉快的合作关系，RED有69%的股份由世嘉掌握。几乎可以这么说，RED就像AM2和WOW这些世嘉子公司一样，属于世嘉大集团的一分子。

在GUNGRAVE中，RED主要负责整个作品的企划、各种原画设定和今后相应动漫作品的制作和推广，而技术应用上则由其它一些专业公司负责进行，并且得到了世嘉公司技术部门的大力协助。所以我们在游戏中不但可以看到各种人物，尤其主角GRAVE的行动非常自如流畅——尽管行动缓慢，但在做跳跃和躲避的时候却非常矫健，毫不拖泥带水，玩家绝对不会因为人物行动不合理，或者不好操作而出现不该有的失误。如果你愿意躲避的话，你完全可以拿它当作普通的射击游戏一样上窜下跳，在适当地躲避中攻击敌人。当然游戏的精髓并不是随便地躲避，而是能尽量多地打出连续攻击。

这款游戏的互动性非常好，许多物体都是真实存在，是可以破坏的。而画面上对各种细节的处理，都达到了目前同类游戏的最高水平。尤其难得的是，在保证了多重互动和细致处理后，游戏画面仍旧运行得非常稳定，几乎没有拖慢和跳祯的现象。对于屏幕死角都是各种敌人，而且火枪子弹四处飞溅的情形来说，能够保证游戏按照一致的速度进行，这是玩游戏的人可以保持愉快的"生理心情"进行游戏的必要条件。

尽管主打的公司是RED，但GUNGRAVE是这样一款有浓厚世嘉口味的作品，以至让人投入其中几乎忘了RED的存在。虽然GUNGRAVE只能算是个小成本作品，但在日本有最杰出设计和策划能力的RED公司的指导下，配合世嘉优秀制作能力的指导，游戏表现出了非同一般的魅力。在日本发售当周就挤入销量排行前十名，两周能有5万多的销售成绩，在今天这个局面下应该算是不错的成绩。况且她还要面对更符合她口味的欧美市场，届时想必会获得更好的待遇吧。

机种:PS2　厂商:TECMO
类型:AVG　发售日:2001.12.13

文/转生之炎

惊悚的真夜之谜

虽然『生化危机』系列被人们称为现代日本恐怖游戏的代表，但其中流露出的文化，是美国好莱坞的文化。而要想真正体会日本风格的恐怖，这个『零』就是非常好的选择。



如果你确信“生化危机”里那几个不痛不痒的丧尸已经不再激起你心中的波澜，如果你肯定寂静岭中那些似曾相识的场景也无法再让你感受到“触及灵魂”的恐怖，那么你不妨试试TEMCO这款《零～ZERO～》，也许它将以一种另外的方式，让你在深山古宅中惊恐万状，抱头鼠窜，并大呼过瘾。(笑～！)

整个游戏不管剧情还是操作上其实都并不复杂，大约就是女主角深红手提一部母亲遗留的照相机前往古宅寻找失踪哥哥的故事，这部具有封印鬼灵功能的神奇相机是游戏的关键道具，作用类似“生化危机”中各类枪支。直接的结果就是，在“生化危机”里喜欢开门就“抄家伙”的玩家，想必在真夜的恐慌中也已经养成了开门必举照相机的习惯动作，只是少了自动瞄准，不免多生出许多事端。(再笑～！)



个人认为，《零》之所以恐怖，她的“真髓命门”，在于TECMO选择了以“鬼”作为玩家对手这一设定上。世人总是对莫可名状的东西怀有强烈的恐惧心理，高明的恐怖大师无不以未知做元素。而说到无法捉摸的东西，又有何者更胜于鬼灵呢？鬼不同于丧尸，不同于各种有形体的怪物，那说不清道不明的可怕造型加之飘忽不定的行踪再掺合上飞天遁地无所不能……《午夜凶铃》吓死了N个人的“成绩”还摆在那里，而这次的游戏已经换了自己亲自上阵，您还敢吗？

与越来越追求影像画质的“生化危机”系列相比，TEMCO在这款游戏中将更多的精力投入到营造深山老林的环境气氛中，甚至有时候不惜牺牲画面质量。当然，TECMO虽然有“死或生”系列闻名天下，但技术实力的全面性上还是不及老巨头们。迄今为之，我们看到TECMO的游戏人物还没有脱离腊面脸的层次，要是跟GC版的“生化危机”比起来，的确不是一个档次。





但TECMO毕竟还是有自己的绝活，在勾引玩家的恐怖感上，“零”跟“生化危机”有异曲同工之妙。尤其是在游戏的视点和光影处理上，绝对可以堪称一绝。别的不说，单是看着那自己身旁昏黄灯光下颤颤巍巍的投影便已叫人步步惊心；还有那些分不清到底是不是鬼影的奇怪扭曲，以及冷风中脚踩木板的吱吱作响……而那些好不容易拎着心脏找回的魂儿，却会在一个不留神间，被突然跳将出来的鬼影吓到九霄云外。只觉得刹那间寒毛倒竖，仿佛石化一般。

配合幽暗的光影处理，继续增加玩家心跳的是游戏中的各种小道具。虽然道具本身没啥特殊，但运用得非常出色，恐怕这得益于制作人员在开发中参考了无数影视剧作：几根垂落的草绳，半截残垣断壁，屏风后的暗门，梳妆台上的手镜……小道具本身不具备恐怖的惊吓力，它们的作用是带给玩家某种不安的心理暗示，而且越是想象力发达和经验丰富的人，这种暗示的效果就愈加强烈，让玩家自己吓自己，结果闹到最后草木皆兵，心理防线彻底崩溃，游戏的目的也终于达到(汗)。

综观整个游戏，其实最恐怖惊魂的应该是序章中的黑白画面部分：模糊的画面，散乱的记忆碎片，还有那些黑白场景中或是晃晃悠悠，或是一闪而逝的鬼影，只消走得两三步，恐怖的气氛便逼得人几乎要停止呼吸了。

还有一处的恐怖处理很值得一提。在庭院中的甬道尽头，有一面巨大的古镜。在第一次经过时，会有一个白忽忽的鬼影飘忽而过。小可就被这里吓得留下了后遗症。因为第一次经过时被前面飘过的鬼影惊吓得太过凄惨，后来竟然明知道那里面投映的只是自己的影子也不敢走过了，这种气氛的营造，实在是令人不得不服。而到正式进入女主角剧情开始游戏后画面转为彩色，画质也提升了很多，这时的气氛反倒有了欠缺。莫非，精美的图像果真是恐怖气氛的大敌不成？

这就是《零～zero～》，如果你相信自己神经坚如磐石，不妨一试！

机种:PS2 厂商:GAMEARTS
类型:RPG 发售日:2002.1.31
文/HANSIR

维谷中徘徊的大作

象,就是这个道理。

潮流,还能保持优秀的游戏性一同辅助。『格兰蒂亚』系列由盛到衰的现一个游戏能被称为好作品,不是靠局部的优秀才行,而是需要既能赶上



这个游戏已经发售了很长时间,也许一般游戏者对这个系列的熟悉程度不及SQUARE,ENIX等厂商的某些"绝对经典",但是不得不承认的是:在一定程度上它是保持了RPG作品的原汁原味的。在前作的窘迫销售情况下,GAMEARTS只得孤注一掷,努力开发一部能够彻底改变公司命运的王牌作品。而它就是这个系列的最新作"Grandia X"。

"Grandia X"系列虽然算不上什么超重量级的RPG作品,但是它却能够吸引那些接受传统形式的游戏者,这里指的当然是它具有传统RPG的基本要素和一些概念化的程序设计。例如:人物在屏幕上的移动方式是一个接一个的,获得宝物或者道具的最基本方法是打开箱子或者直接击倒敌人,角色的升级是通过积攒EXP来实现的。这些要素加上GAMEARTS本社对于RPG的独到见解和优秀的美工设计最终为此作品赢得了好评,但是受到好评的作品不一定叫座。在只有区区十万左右的销量下GAMEARTS再次沉没了,他们在反思:曾经创下全系列(不包括"Grandia X")销量100万的看家大作如今是怎么了?



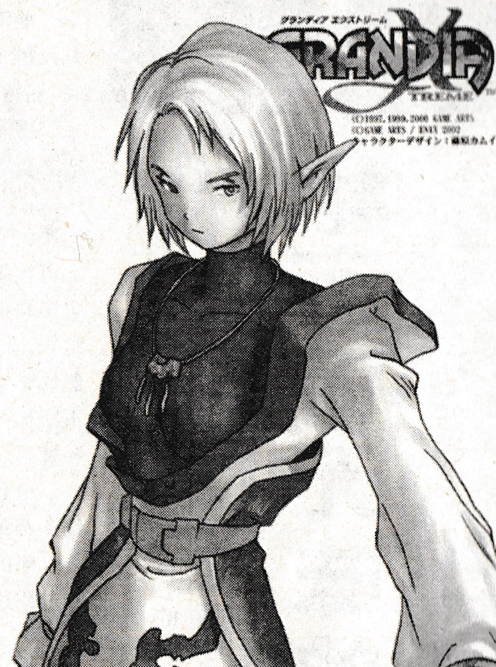
这个系列与一般RPG的主要差异在于战斗系统。如果将这个系列从始至终玩下来的玩家应该有个最突出的体会,那就是:战斗系统的不断完善与改进,在二代当中出现的完美"时间交互"系统,在今作保留并强化提升了。

游戏者可以通过本作特殊的战斗系统来编排每个角色的成长方式,并且获得相应练习而修得的必杀技。但是也正是因为这一点,才使这个作品违背了目前电子游戏市场的规律。

现在电视游戏市场的消费主体已经渐渐由原来的铁杆玩家转变成普通游戏者,即非玩家群。他们并不愿意接受这样一个要花费大量时间用来升级或者通过一个复杂迷宫的作品,而是需要可以满足他们游戏欲望,又能够在其中得到视觉与听觉享受的游戏快餐。在这一点上,GAMEARTS并没有做到在前作的基础上加以创新,更好的将新思路与传统风格的融合。

可能是厂商制作风格所致,"Grandia X"无论从美工制作,音乐效果,还是基本的系统设计都与前作惊人的类似,更使一般玩家头疼的,是游戏在探索状态下居然使用了视点跟踪方式,这样更是凭空加深了整个作品的游戏难度。游戏性固然是一个成功游戏的基本要素,但是这个作品却没有一个良好的人物设计与玩家层定位,这也就间接导致了游戏当中世界观设计与人物刻画的脱节。另外本作还加入了探索中的动作因素,虽然这为游戏增添了几分耐玩度,但这仅仅是单一的模仿,并没有什么创新所言。

GAMEARTS一直是对游戏有独到见解的厂商,也曾经创造出销售奇迹,但是在这样一个需要新技术和新理念的游戏大环境当中,他们的保守作风致使他们在市场中落后,也间接地将自己的作品限制在维谷状态。从《格2》到《格X》已经可以看出这个厂商在呕心沥血地为本社作品寻找一条正确的发展之路,以应付市场的变化,但是可能技术力或者一贯的风格限制了其游戏形式或者其他一些方面的创新,使得它不能迎合广大游戏者的口味,这不仅仅是GAMEARTS的最大的问题所在,也是一个值得所有游戏厂商思考的问题——传统RPG出路何在……



PROFILE

有关系列第一作:
发售日:1997.12.18
机 种:SEGA SATUN
价 格:7800日元
推定销量:500,000份

编辑部一句短评

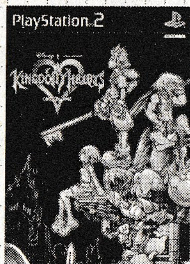
面对一个每况愈下的经典系列,你除了叹息和感慨之外,还能说什么?通过本作,给人感觉GAMEARTS似乎要淡出业界了。

机种:PS2 厂商:SQUARE
类型:A·RPG 发售日:2002.3.28

文/转生之炎

华丽而无味的童话

东每个游戏都应该有自己的卖点——DQ卖的是精细和传统；FF卖的是华丽和水晶……这个《王国之心》卖的是什么？不是单纯的深入人心的角色形象，更是一种深埋人们内心的文化……



前不久去玩了SQUARE的大作《王国之心》。真是没砸了S社的金字招牌啊，开机只觉眼前猛地一亮，娴熟而美型的角色，SQUARE轻车熟路的运镜，加上一连串快速的切换和闪回，在宇多田光完美声线的配合下，排山倒海般向玩家涌来。

S社的作品从来都是跟紧了"时代步伐"的，当然这次的《王国之心》也是毫不例外：蓝天，碧海，银沙，无可挑剔的CG技术，无可挑剔的视觉冲击。SQUARE牢牢掌握着最前沿的流行元素，最变幻莫测的视觉组合，张扬地挥洒着它的骄傲，企图带给所有人飞一般的感受。但随着游戏时间的推进，随着亮眼的画面不断地闪过之后，却在突然间感到一种莫名的困倦和疑惑。



这已经不是第一次让人感到困惑了，早在N久以前的《保镖》就曾经给过我这样的感受，而眼前这一出靓丽的童话又再一次让人回味到那种有些无奈的感觉，一切都是那么完美无缺，每一个画面要素都恰如其分地安排在它应该处在的位置，每一段CG或者即时演算的过场动画都展现出了最佳的视觉表现力，突然间联想到一个同义词——好莱坞的烧钱大片。两者共同点就是试图用金钱和技术堆砌出不败的票房或销量。

如果要用比较准确的词语来形容，那就是华丽和无味。

当然这不是《王国之心》的全部，SQUARE选择了与迪斯尼的合作，用它擅长的3D技术打造出一个个活生生的童话人物，唐老鸭，美人鱼，白雪公主和睡美人，我从未想到过那些司空见惯的2D角色竟然可以用3D技术表现得如此妙趣横生，活灵活现，甚至是唐老鸭的一摇一摆，一伸头，一晃脑袋，都无处不充满了我们熟悉的迪斯尼感觉。从这一点上来说，SQUARE将合作伙伴的角色刻画得相当成功。——当然，也许这根本就是得益于迪斯尼角色长久以来的深入人心。但反观S社自己的人物，却不由得让人长叹一声，基本上主角已经沦为连接剧情的工具，而那些SQUARE历史上的经典人物也完全没有再现曾经的辉煌，尽管精进的绘图技巧已将他们表现得更加唯美，但失去剧情支撑的苍白外壳却总是让人打心底感到一种无能为力的悲哀。提达斯，尤菲，斯考尔，还有我曾经为她伤感落泪的美丽的娅莉丝，我就像看着一群小丑在表演着搞笑逗趣的节目，围绕着迪斯尼生动再现的古老童话场景做着无聊的陪衬。



失望，除了失望还是失望，对SQUARE的失望，对曾经期待的FF人物大集合的失望。

当然，如果你不是对于《王国之心》怀有我这样过高的要求和期望，单单作为一款动作游戏来看还是非常不错。游戏毕竟是要用来玩的，刚开始的时候觉得操作模式有些怪异，但是只要稍微花一点时间去适应就会发现这种方式也自有贴心之处，而且省去了不少切换时间使操作变得更加流畅，令人对SQUARE的动作游戏增加一点信心。各种谜题设置也比较恰如其分，令人不知不觉乐在其中，一发不可收拾。画面质量上虽然不能高攀"垃圾箱"和"骨灰盒"（暴笑），但S社扬长避短的兵家妙方早已自成气候，所以只要不是鸡蛋里硬要找出骨头来的究级玩家，想必也能够让人满意。

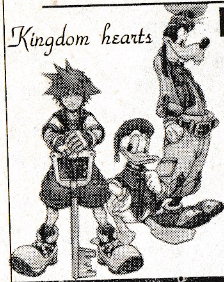
说到最后，《王国之心》的确就仿佛一部色彩斑斓的童话，为玩家带去一季的清凉，它好看，好玩，老少皆宜，尤其对身心的放松有着明显的效果……（怎么看着像收了S社黑钱做广告的？）但是在一片吵吵闹闹中仿佛缺少了什么，也许就是一个中心，一个灵魂，看惯了SQUARE玩弄深沉，突然间被这一出小品弄得不太适应。又好像想起来有人这样形容过《哈里·波特》：华丽而无味的闹剧。嗟夫，连"艺术"自居的电影界也大炒快餐作风，所以也许这根本怪不得SQUARE，快餐式的文化不正是当今"大势所趋"吗？更何况作为一款动作类游戏，本不需要多么仔细地考究剧情，刻画人物。

只是在最后，只是突然想起那些曾经让我们一次次感动的动人场景后再回头看看那些似曾相识的而又面目全非的人物，感到一丝的失落。

我朋友说过这样一句话：我曾经深爱着魔光都市里一位美丽的女孩，可是她死了，后来她又复活在《王国之心》里，但那已经不是她了。

我想，这也是我对《王国之心》最大的感受吧……

PROFILE



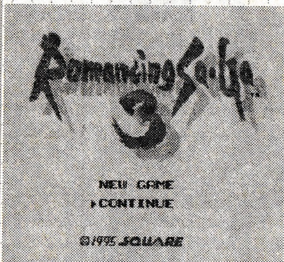
一句短评

王国之心是近两年SQUARE难得的原创作品，不但水平高，而且销量也很好。但这个原创也离不开历史的遗产，这算是美中不足吧。

机种:SFC 厂商:SQUARE
类型:RPG 发售日:1995.11.11
文/ 觉得自己缺乏浪漫的 秋水

留在传说中的浪漫

超任，那是一个令人难忘的年代。在这台主机上诞生了不计其数的精品，而且大多是游戏性与画面的完美结合。现在的几大软件厂商如SQUARE、NAMCO、KONAMI、CAPCOM等无不在其上留下了深深的足迹。



我一直极端的认为没有玩过超任的玩家的游戏人生是不完整的，对游戏的认识也不会深刻的，因为那上面有太多太多的经典可以让你品味什么是游戏的真谛。遗憾的是现在不少的人都是从FC、MD一步跨到了SS、PS乃至DC、PS2而没有经过超任的洗礼，真是颇为惋惜。

在SQUARE的一长串足迹中，有一个闪烁着异色光芒的便是《浪漫传说3》了。

《浪漫传说》(ROMATICING SAGA)是SQUARE另类RPG的一块金字招牌，属于超任上的RPG四大传说之一(笔者自己杜撰的:浪漫，圣剑，幻想，星海)。其实《传说》系列最早是在GB上登场的，名为《沙加·魔界塔士》。出乎意料地大受好评，是本系列第一个百万级作品，于是SQUARE趁机移师超任推出浪漫系列，以其不同于一般RPG的独特风格赢得了相当多的喜爱者。

另类在什么地方?浪漫在什么地方?太多了。首先，打破日式RPG传统，没有了EXP、LV的设定。不再是烦人的踩地雷，怪物们都在地图上可见，想打就打，不打就可以躲开，而且可以随时随地记录，这一点是十分少见的。特殊技能分为技、术两类，术是可以买到的，而技则采用的是悟得制，往往战斗中角色突然冒出一个灯泡得了一招新技，那声音听起来真是世界上最美妙的音乐。还有别具一格的战斗系统，各种能力不一的阵形(名字都非常好听，玄武阵、凤天舞阵……)，以及威力强劲超华丽的阵形技……这些崭新的RPG系统给《浪漫传说》带来了一股清新另类之气，也令人佩服SQUARE的睿智的游戏制作思维。

最关键的就是体现"浪漫"二字的超自由情节了，这也是"浪漫传说"最为独到之处，全然没有以往RPG必须"先去某地找某人，再去某地做某事"的一条线的约束，可以自由自在地在宏大的世界里漫游。游戏中没有飞空艇、帆船之类的交通工具，而是直接控制角色在大地图上瞬间移动，很有种指点天地的感觉。

游戏可选角色有八人之多，而可使用的同伴更多达三十多人。除了一般的人类种族外，还有极富幻想特色的龙虾人、雪人和大象人。各地的风土人情也截然不同，有异世界的魔宫幻景，玄妙奇异的梦云魔境，也有海底世界、冰雪之都。你可以遇到各式各样稀奇古怪的事件:像什么驱散鼠群，为民除害，发掘秘宝……

玩家可以打小杂兵炼级，也可以参加大军团作战，或者去研究开发武器防具，更可以经商成为世界第一大会社……凡此种种，再加上以超任强劲的机能(当时)作出来的俊美清秀的画面，处处浸透着"浪漫"的气息，真正的ROMANTIC!

虽然是Q版的人物，不如以后的3D造型真实，却也另有一种浪漫风味，而且也绘制的十分精细。许多小细节上也可见制作者的用心，在沙滩、雪地上走路会留下脚印;出招前翘腿的优雅姿势等，都非常的有意思。

《浪漫传说3》是SQUARE鼎盛时期的杰作。而那时的SQUARE也比现在要踏实敬业的多了，真正在玩家中有口皆碑，有着出手即精品的大气。遗憾的是进入次世代以来SQUARE推崇所谓的电影化游戏理念，大手笔大制作，画面日趋华丽的同时游戏性却在减弱，PS上的两代《传说异域篇》远没有达到超任上浪漫2、3的水平，全然感觉不到史氏曾经的浪漫飘逸的灵气——昔日的响当当金字招牌而今已经黯然失色。近来SQUARE又连遭惨败:最终幻想电影版血本无回，FF10虽然品质很高却只卖了两百多万份，是次世代FF系列里最少



的，还不及FF9的销量。出现的巨额亏损令铃木社长黯然辞职，几近倒闭的边缘，幸好盟友SONY购买了SQUARE19%的股份及时输血，元气大伤的SQUARE已经明显放慢了在PS2上的脚步，也不得不与老东家同时也是老冤家任天堂曲线求和。

电影化的游戏理念令SQUARE付出了惨痛的代价，但现在的大批玩家已经被SQUARE的精美CG给宠坏了，如果SQUARE再回到注重游戏性的路上他们还会接受吗? SONY已经是SQUARE的第二大股东，SQUARE也不像以前那样说话底气十足，看来真的由以前叱咤风云的英雄沦为他人家奴了，唉——

如今超任已逝，想再体会《浪漫传说3》只能在模拟器上了吧，但是电脑的模拟器又岂能玩出那种浪漫的真味……余下的只有无尽的叹息，为自己，更为失去"浪漫"的SQUARE……

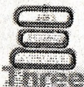
PROFILE



有关"浪漫"系列:
系列诞生于1992年
机 种:GB

一句短评

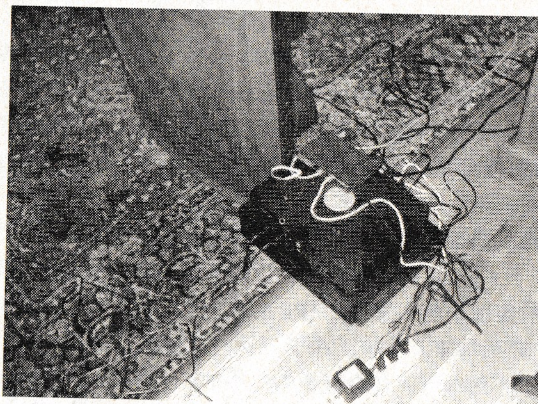
"浪漫"系列是SFC上优秀的RPG大作系列之一，其出色的表现令每个从那个时代过来的人都难以忘怀。





三角地，北京大学学生课堂至宿舍之通衢。本无特色，因通知广告、街谈巷议、文学政论，随意张贴于此，遂暴得大名。以张扬言论自由的海德公园比拟，相似而不类也。三角地栏目，欢迎投稿，题材不限。持之有故，言之成理即可。

E－MAIL：3jd@sohu.com



我也说说 Xbox

人民是伟大的，人民的智慧是无穷无尽的。玩家是游戏世界的人民群众，有最深广的游戏智慧。为了对应第一特辑，三角地也开辟了Xbox专场，听一下大家的声音。

我对 Xbox 的想法

文／白金读者：yonatsu

其实对于Xbox这台主机，在发售前人们就议论纷纷，认为它注定失败的占大多数。实际的情况也证明了这种猜测并不是空穴来风，而是确有依据的。最重要的一点，就是Xbox无法占据日本市场。也许很多人会说欧美市场不是更庞大吗？可是别忘了，游戏的根是在日本，游戏的发展方向很大程度上受到日本市场的左右，世界上所有地区的玩家都是跟随日本的脚步在前进（只限电视游戏），所以微软无法在日本立足的话，那么失败只是迟早的事。微软现在所要做的，除了在软件上需要加强外，更主要是要改变在日本人心目中的印象。不过看到现在微软的走势，要实现这点恐怕是难上加难。关于Xbox在中国的未来，我本人是不抱什么幻想的，即使在中国的销售取得了成功，可能微软只会赔的更多，这都是因为盗版的缘故。目前Xbox的直读正轰轰烈烈进入中国市场，大有赶超PS2之势，在中国这块浑浊不堪的电玩市场里，Xbox这样一台主机不会有太大起色的。最后说句题外话，现在国内NGC的销量有提高之势，这是令人感到高兴的，毕竟意味着用正版的人多了，虽然人数有限，但让我看到了一丝希望。

赔本的买卖也要做

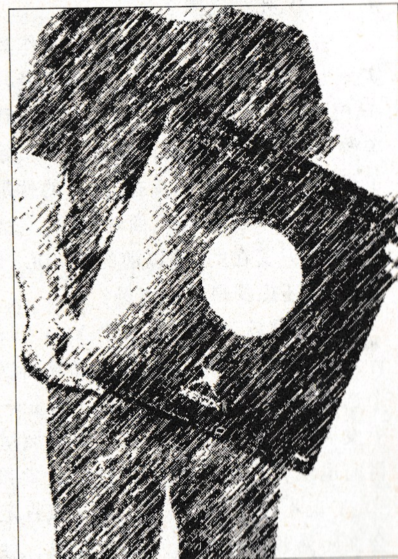
文／白金读者：yonatsu

微软在日本的失利应该是意料中的事。Xbox主机的设计，游戏的风格，对应的是欧美的玩家，根本不是日本玩家的口味。

比尔虽然对游戏市场野心勃勃，但决不会现在狂言自己要拿下日本的市场。先前在日本的大肆宣传造势看起来是成效不大，其实微软并没有白干。微软对游戏主机这个领域还在试探过程中，没有绝对的把握打倒任天堂、索尼，目前是要一步步地走稳步调。Xbox是电脑与游戏机的混合体，但微软要打出的不是电脑这张牌，而是强调Xbox是游戏主机。要推广Xbox是电子游戏主机的概念，最好的舞台就是电子游戏发达的日本。在日本大作宣传，不仅可以吸引全球玩家的眼光，还可以表明微软的主机战略，不是单纯做给日本玩家看的。如果日本玩家不接受Xbox，微软应该不会太惊讶。

日本的市场趋于饱和，国内商家一直向外望。带电脑性质的Xbox比较容易为欧美玩家所接受，不存在像日本玩家那样对Xbox的定位感到没有亲切感。开发平台条件相对宽松，市场也比较开放，日本的大牌厂商不会断然拒绝与微软合作的。从商家的角度来看，要一部大作来支撑整个厂商的经济效益是很不切实际的，更何况只在一台主机上发售。把微软作为合作对象，并保持与任天堂和索尼的联系，是有利于自身利益的。对应欧美市场，Xbox很适合欧美的电脑厂商在其平台上开发游戏，微软也不会放弃电脑游戏市场。

早前有人统计说微软是赔本做生意。若真是有计划的贴钱买卖，那任天堂和索尼就要小心应付了，比尔可不是来这一行做慈善家的。现在三分天下，还算是风平浪静。PS2虽势头强劲，但还不是所向披靡；任天堂还要走精品路线的话，可能还是只有质量没有数量，虽然软件销量上有保证但还是不能主领潮流；微软相对来说，没有像任天堂和索尼的游戏机厂商背景的负担，把电脑和游戏机结合起来不算是有悖游戏业常理，而且微软提倡发展的网络战略很难说会给游戏业带来怎样的变革。未来充满变数……



我眼中Xbox的未来

文:南京 江月



Xbox首战失利的原因，相信大家都很清楚:没有足够的软件支持。我们不妨先来看看Xbox已有的和将有的一些大作:寂静岭2、鬼武者、莎木、死或生、HALO、死亡之屋3……

明眼人一看便知，Xbox的大作其实分为三种:冷饭(寂静岭2、鬼武者)、HARDCORE作品(莎木,死亡之屋)、欧美游戏(HALO)。现在的微软在日本除了得到了半个世嘉的支持,还有的就是KONAMI、CAPCOM等厂商的冷饭。就这些游戏,说实在的,连以前的SS、DC都比不上,还想获得日本市场?

很快微软又出台了一个Xbox Live计划,也就是网络游戏计划。微软的这个选择其实是很明智的:这不仅是一个发展的大趋势，而且在这个领域里目前也没有绝对的霸主。不过任天堂和SONY也不会坐视不管的，这三家肯定会在网络领域里展开一场大会战，胜负在下也难以预料。不过，对于Xbox也有一种观点:“只要微软想，就一定会成功。”这明显是熟悉微软历史的人士提出的，当然也是针对Xbox的中后期的,甚至是Xbox2、Xbox3的预言。这里想对于这种看法分析一下微软的过去和它的对手。

微软以前的对手，不论是已经被收购的Lotus、Netscape还是快要不行的Palm,都可以说是暴发户:它们都是抓住了一个良好的机会一下子发展起来的。根基不深,实力也不强,微软只要投入大量的人力、物力、财力再加上使用“操作系统”这张王牌，拖也能把它们拖死。但如果说任天堂和SONY是暴发户，肯定没人同意:SONY是家电业老大,资本雄厚;任天堂更是在电玩界摸爬滚打了20多年,早把“游戏”这个东西摸透了。而“操作系统”这张牌,自然也没什么用，用户玩游戏时谁会考虑到Xbox里用的是Windows还是其他的什么?虽然这和开发环境有关,不过毕竟厂商最关心的是销量。对于那些主宰日本市场的大牌厂商，与其投入比较少的资金为一个没有普及的主机开发软件，不如花一些力气为主流的游戏机制作游戏。

在推出Xbox以前，微软可以说是一家顶级的软件公司。虽然也开始涉及手持设备和网络服务，不过基本上还是软件为主的。游戏机可不一样,它是一项综合性的工程，这对于微软来说是一个全新的领域:Xbox的划盘事件就充分说明了这个问题。微软在软件业得心应手的那些手段在这个领域恐怕有些行不通:只凭单干可是不行,必须赢得大量第三方厂商的支持。不过微软现在还没办法把那些日本厂商拉过来，而微软倚重的欧美厂商，其实没一个是重量级的。而且根据一般经验:不论是Windows还是Word还是IE，微软的第一个产品总是不成功的。那么作为微软的第一个游戏机，Xbox也应该是不成功的^-^。而且,一般说来,直到第三代产品,微软才会在市场上获得胜利。

这么算来，Xbox3才可能成功……不过，就算是微软每4年一个主机，也得等到2010年了……

所以,在下认为,微软要想获胜,不是没有可能。不过至少不像以前那样赢的轻松了。那种用过去来推断微软的未来的做法是有些行不通的。不过,由于Xbox的开发环境便利，相信会有很多小公司在Xbox上推出它们的作品。其中虽然不会有什么“大作”,但必然会出现一些很有创意的作品,这才是让人关心的。

我认为Xbox在日本从一开始就输掉了

文/上海杨俊

Xbox发售的日子没有给人留下什么深刻印象,而当初PS2发售时的热闹场面,那刻骨铭心的日子“1、2、3、4”真让人佩服。

Xbox的定位过于偏，放弃非玩家就等于放弃一切，这些连硬派的世嘉都认识到了,而微软却没有,这可能是他初次涉足电玩业界的弊端吧！Xbox的软件太PC化，欧美化了，让人左看右看都像在看一台电脑，以至于对Xbox的介绍，名类电脑报刊杂志要多于电玩杂志，而电脑杂志多在分析以如此低的价格购买了PS2及NVIDIA、芯片是多么划算，但回头想想有哪个游戏玩家是为了这些芯片而购买主机的?难道玩家也成了DIY一族?!Xbox的软件多是PC化的,我认为游戏机软件与电脑软件完全是两条路的，硬是用游戏机来玩电脑游戏，一定不会有什么良好的感觉的。微软是搞“视窗”的，它不会有多少创意来搞以玩为主的“游戏”的，就像一个学术论文的多产学者，叫他去写言情小说，恐怕是不会有多少人愿意去写吧！微软就是这样缺少了自己从而缺少了最有力的后者。现在看来Xbox惟一的出路只有靠网络了，但上面好像也多是PC化的游戏,还好像多是支持一对一对战的，如果能出现CS这样的游戏Xbox可能会好些，但是周围的玩家又有多少人愿意在家中独自联网作战呢?这其中就存在一个网络的瓶颈问题，那就是过度与支出了，Xbox只有妥善地解决了这个瓶颈,他的Xbox LIVE计划才会成功,否则……

我不希望看见Xbox成为雅达利，毕竟,Xbox是比尔的,我相信比尔不会让他亲手创造出的东西就这样离场的。看看2002年E3上Xbox发表的作品，其中亦发现了几个比较日化的软件,我相信Xbox还有的一拼,在此我要为Xbox,为比尔说声——一路走好!

金玉其外的"魔盒"

文/视游戏为空气的徐韬

在三台主机中，Xbox的性能是最强的，NGC其次，PS2最差。但就综合性价比而言，还是PS2最好。

为什么Xbox在拥有强大的性能和不次于电脑的配置却销量最差呢？毕竟，微软是经营电脑软硬件的方法去试探电子游戏界。在它进入之前，已经有索尼这样的先勇之躯了，不知道当年世嘉推出土星后仅1年半左右就输给了索尼的录像微软看了没有，一个好的营销理念和口号是最能吸引Core player和Uses player的了。微软现在显然没有抓住大批玩家的心，并没有完全的吸引玩家的视线。记得曾看过这样一个新闻——日本权威游戏杂志采访小卖店和中古店的老板，问道对Xbox进入日本有何看法，老板们都不抱任何希望，甚至有人坦然，Xbox的光临可能会高兴而来，失望而归，日本人不会去买的。

因此可见，日本人普遍有排斥外来产品的倾向。

还有就是Xbox的宣传并未做到家，再加上设计的机体实在巨大，手柄用起来实在是不能与PS2的手柄同日而语，而且欧美味的游戏作品过多，很难被日本人甚至亚洲人接受，可能是过多的周全了欧美地区，不然也就不会在欧美地区占有大部分的市场份额，而日本地区发售将近1年了，销量持续低迷。直到2002年上半年，PS2共销售了208万台；NGC——47万台，GBA——129万台；而Xbox仅为23万左右。可怜的数字使得微软不得不进行必要的降价措施。

即使如此，想超过索尼真可谓难上加难，这完全是没有考虑到日本国民的想法。日本人有一定的凝聚力，日本的民族精神也决定了这一点，在日本的游戏事业已经发展到了如此先进的地步的时候，日本国民的眼光很高，一旦有一台主机已经进入到了每个家庭的时候，在成为了游戏的形象代言人的时候，日本这个已近乎饱合的市场就很难再接纳另外的主机了，日本国内竞争亦是惨烈，世嘉和索尼的争斗是最明显不过的，更何况像Xbox这种初来乍到的机种，再加上微软是第一次，众多的考虑不周是使其出现现在这种惨状的最大原因，即使降了价，也不会比其价格更低，机能稍逊于其的NGC卖的好，因为任天堂的经验绝对不是微软能比的，再加上其的众多游戏形象已经深入人心……。

总的来说，Xbox生的不是时候，在没有很多大作情况下降价，绝对不如sony主机捆绑GT3一次小幅降价，和配合大作降阶效果明显。不过，看来比尔·盖茨是有点孤住一掷了，财富的作用发挥了出来。就算网络能赚钱，那也不是一朝一夕的事情，正所谓远水不解近渴，最好的办法就是大作的出现，世嘉公司的几款正待发售的大作或许就是Xbox救命的稻草，一旦抓住可能对于Xbox的低迷会有解醒的作用。

但愿微软的钱还可以坚持的更久……

读"《紫日》直击历史课"有所感悟

文/河北 张博

前几天，我看了一篇文章，名为"《紫日》直击历史课"。《紫日》这部影片，在2001年11月美国夏威夷国际电影节中获得最佳影片奖，它主要讲述了抗战结束前，三个不同国家的人在日本法西斯灭亡之前的求生经历的影片，影片形象地描述了日本兵对中国无辜的老百姓的残暴行为。在一次见面会上，有一位女大学生说："我们不知道现在拍这种血腥的东西还有什么意义？"还有一位与她年龄相仿的大学生说："我认为日本法西斯的这些暴行，不是表露的过分了，而是远远不够，还应该继续不断地说下去。永远不能让历史上的这些罪行在我们这一代身上重演！"然而这位女生还有一句话："我是一个韩国人。"这说明，日本在政治方面确实有很多问题的地方，但是，这是不能代表日本经济的。

因为在中国放映时，出现了多次笑场事，也许是意料之中，文章便写了这样一段话："我们可以站在那些笑的孩子心里去想，他们看到这里的时候，到底是什么心态？他平时对干巴巴的教材没兴趣，对什么东西感兴趣呢？游戏机。这代孩子很少有没玩过游戏机的，他们玩得最多最常见的是充满杀人乐趣的游戏，他们在电子游戏中太多地看到和感受到了杀人的愉快，到处都有那种超人式的壮汉，拿两把电子枪之类的玩艺杀人玩儿，孩子们对战争的理解有些就是从那儿来的，杀人狂往往就是他们眼里的英雄。他们在游戏中不断地杀自己的对手，而且是自己操作，在不断的'杀人'中取得快感，因此当他们在看到银幕上一个人在杀另一个人的时候，这种快感便自然产生了，于是他们笑，就像他们在游戏前打赢了一盘游戏。冯××的这些话真是太让我失望了，对于笑场事件，他不是进行深刻的自我批评，去及时发现错误，进行改进、提高，而是把这一切责任都推给无辜的游戏。而且游戏机在中国的普及量远不如韩日，如果按他的逻辑想，那么在电影院中感动的流泪的韩日学生就应该笑的更厉害罗！不，事实否定了他的观点。这不是正像是一个日本兵在杀掉一个中国人之后而若无其事的说："都是这把军刀的错！"这难道不是很可笑吗？

日本政府的历史罪行，谁都知道，但是它在经济上的突飞猛进是值得所有国家学习的，如果冯××真的那么厉害的话，他倒不如去提倡实行一个中国的"非暴力不合作"计划。

但是，这也不能完全怪他，因为在中国，绝大部分人对游戏的理解都是有错误的，就像当年的股票一样，不也被许多人称为赌博吗？(包括我自己)但是它现在不是异常红火吗？每天都有相关的节目播出，看着爸爸每天津津有味的看着自己喜欢的财经节目，我真的羡慕死了。只要是正规合法的，可以促进社会发展，能加速经济增长的事物，就可以而且应该被国家所接纳，股票不正是一个很好的例子吗？但是，对游戏掘起也不能总去看国家，关键性的宣传还要靠每一个人来做。我相信，中国这只正在发展中，拥有巨大潜力的东方巨龙，在不久的将来，游戏业将会成为它最闪闪发光的鳞片。

读者来信

欲言堂

堂主“火火”的火火热发言

临时被彩火告知，由于页码安排问题，本期“欲言堂”又要被裁减掉，这令火火大为不满，因为这样一来不但让读者朋友的声音无法声扬，更让我下了好久的功夫付之东流……



一番讨价还价，总算要回4个页码。大家都去怪彩火啊！

D版之评心雕龙

甲：你看你看，一定又是要谈D版了，要买Z版，反对D版，是不是，你烦不烦啊！

乙：哼，伪君子，滥好人，最烦看到的就是你这种摆出忧国忧民状唉声叹气满口说教的家伙，你也不摸着良心想想，最早能够让你接触游戏的是什么，还不是D版。我敢说，没D版，游戏在中国，没戏！”

丙：“窃书不能算偷，读书人的事，能叫偷么！”

丁：多的不用说，我们就看看BILL GATES是怎么对中国玩家说的吧“我惹不起我还躲不起吗？我不赚你们的钱总可以吧！”看到这样的话，作为中国玩家一份子的我们，心里是啥滋味？

戊：呜…………我的PS2啊！才玩了60小时的D版它就………………呜……………

己：事实上，玩D版绝不伤机，不然人家厂商也就不必绞尽脑汁想方设法防D版了……

庚：D版无罪！D版有理！！D版万岁！！！

辛：可……用D版……好象真的……不好……

壬：可是，他要说的好象不一定是“D版”吧，说不定是“DC”呢？

葵：DC？哟，Hehe，hehehehehehehehehe……

子：说起SEGA就一肚子火，想当初花了老子1500大元把它抱回家，居然一个好游戏都没有。而且没几天就停产了！真是“是福不是祸，烂货躲不过”。最差就是SEGA，难怪破产了！

丑：呵呵，让我帮子先生分析一下他自己是什么样的人——DC上多为重度游戏，子先生不喜欢SEGA，所以他不喜欢重度游戏。因为他不喜欢重度游戏，所以他是LIGHT USER。因为他是LIGHT USER，所以一般他所喜欢的那些经典在我们眼中多是垃圾。因为他喜欢的多是垃圾，所以他说的话不值得理会。所以，子，对对对，就是你，去去去，靠一边去！

寅：“人生得一知己何其难”哪，丑先生说的真是太好了，走，回头我请客……像子这种SB是永远无法了解我们这不被理解的一小群的感受的…………

卯：有人放屁了，有人放屁了！臭啊臭啊！我扇我扇！其实那些自诩的CORE USER眼中的经典在大部分玩家眼中才真的只不过是一坨屎而已…………

辰：别吵了别吵了，其实人家要说的是“Diable”啦！什么？证据？废话，没证据我敢乱说吗？他爸爸的姐姐的朋友的表兄的老战友的邻居的儿子就是卖PCGAME的……

巳：PCGAME万岁！TVGAMER们，你们的危机来了，随着电脑的普及，随着网络的普及，我们PCGAMER的阵营一定会越来越壮大！TVGAMER们，醒醒吧，PCGAME才是我们最终的归宿！TVGAME是终将被PCGAME替代的！



午：救人救人——活活；拆雷拆雷——轰轰；爆头爆头——砰砰…………

未：怎么又是这个老生常谈的话题啊，说点有创意点的好不好，我都懒得去反驳了。管它PCGAME还是TVGAME，好玩不就得了……

申：PCGAME终将替代TVGAME？这简直比“馒头终将替代米饭”还要可笑而荒谬。真是蠢货年年有，今年尤其多啊……

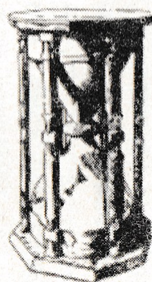
酉：他的那声“哎，D……”让我想起了老D，想起了集中营的日子，想起了龙哥，阿KING，软体动物，无类，特工黄…………

戌：给集中营面子，买电软至今……

亥：莫谈国事，莫谈国事……

文/桂林 LINTH

我上点将台



读者朋友的宝物。既是《游戏批评》的财富，也是的人却不多。这些核心作者，写文章的人不少，能写好文章

广西桂林李少杰

周边知识。

解了关于TVGAME相关的而其它一概不懂的玩家，了章，让我们这些只知玩电玩以不定期地写出一些类似文希望撰写此类文章的作者可趣，感觉有点『相见恨晚』。对《游戏批评》有了极大的兴容相当精彩，让我看后立刻TVGAME市场的影响』的内辑，关于『中国加入世贸对总第十三卷中，第一特



游戏批评啊游戏批评，我们的意见你要听啊！

引起勃勃众怒的大问题在这里要让所有珍爱“批评”的朋友好好吐吐口水

《游戏批评》我是每期必买且每次都买两本，一本看一本收藏（本人有各种奇怪的收藏癖好）。究其原因：封面及里面纸张不甚好，每次看完都起好多的褶儿。

其价格……同学常说他买的《大众软件》也是6.5，与《游戏批评》一样一样一样的……不过我还是买《游戏批评》，只因家中无电脑……

其实书的阅读量大是件好事，因为它的周期很怪，有时一个月出两本，有时两个月出一本，出版日期也一拖再拖三拖，再加上读者少（至少我们那儿如此），报摊一般不进（烦！）

其实书还是蛮好的……对了，如果打上格儿的话应该会清楚些，那么……麻烦下次打上格子啦！

一个应届理科高三生

卢宏飞

一次买两本的“家伙”，在火火对你表示敬意的同时，也免不了偷偷窃喜。如果这种精神推广起来，每位朋友都来上两本，销量不就原地翻了一翻吗？当然我们知道，这是一条鼓励的信息，也是一种压力。好不好，读者就是一把最直接有效的尺子啊！

我觉得这本书很有品味，至少比『厕上极品』高雅一点，可最大的不足就是不能按期出版。我参加了杂志的邮购订阅优惠活动，《电软》一期不少，可《批评》半年来只有两本，第13期我至今未收到。搞的我现在为明年订不订为难。

我知道小编们都很忙，可至少在杂志上给我们一点简单答复，让我们知道今后该怎么办？我也知道《批评》一期期办下来很不容易，可你们既然答应每月一期，至少要履行诺言吧。

我没有灵感再写下去了，我也不奢望能看到你们的答复，我早已习惯被你们忽视了。

河南省周口市 赵威

小编仔细听我说

自我希望《游戏批评》能出现有关『动漫画』的内容。像『三栖人』这样的栏目要是能有可就最好了。原来『电软』和『批评』都曾经有过，而且办得非常好，可为什么没有了呢？是因为S·P退隐了的缘故吗？快去请他出山啊！如果是内容问题，可以隔一期出一次。而且像『三栖人』可以放入调查表，看一下大家的意见如何。

广东省博罗县 陈惠文

我们的调查表不是有『动漫』内容的调查吗？而且一般反应还是不要这个栏目的好。虽然跟S·P离开有点关系，但我们关键还是权衡轻重，放弃了动漫画的固定栏目，但可能会不定期的推出一些稿件和策划。

火火

《游戏批评》的读者也有不少异想天开的想法

热心读者给《游戏批评》编辑们的关注

《游戏批评》，是一本我见过最棒的评论杂志。我建议以后的玩家们应该《电软》+《批评》一起购买，《电软》全攻攻略、心得，“批评”则专注于评论。最后能向日本的杂志多学习学习，多刊登几篇经典的文章，当然是要人家同意在前。

我还希望《游戏批评》中能多采访些国内游戏界的大腕，如上海UBI，天人互动，西山居，金山等等，请他们谈一谈对国内TV－Game市场和前途的看法。

要是能和那些“腕”级公司达成共识，汉化大量经典电视游戏，那“批评”的众编们可谓功德无量，是吾辈闯关族的再生父母。

购买“批评”，除了对这种文体的欣赏之外，更多的是对“电软”这个品牌的眷恋，94年至今，我也该是老读者了。不过，我感觉贵刊退步了，不是指价钱上，而是贵刊与读者那种相依为命的感觉飞了。也许人员的流动是应该的，但现在几天就换了个神秘人物，而且仿佛都有一种唯我独尊的感觉。我还是喜欢便秘的老D，穷阔的龙哥，至少，他们好像就是我们的朋友。正因如此，我才欣赏地在“批评”上看见了许多老名字。或许，当年龙哥的一篇“狼之野望的灿烂终结”即宣告了某个时代的结束也说不定。



我们的希望

一定要有别于电软啊！！

江苏徐州 杨刚

揭露一些游戏制作的内幕。

北京 孙亮

经典游戏评论再多些。

？？？？

增加八卦新闻一点评。

上海浦东 王勖

小编们的成长经历。

四川泸州 吴言

千万别停刊。

？？ 孙庆

增加彩页啊！

？？ 宋明宇

恢复厂商介绍。

南京 薛声升

各地的市场调查。

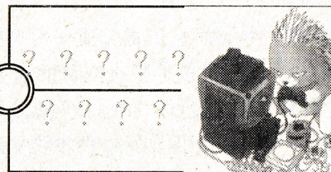
上海四川北路 刘峻溥



这些发言能代表您的看法吗？希望给我们更多建议！

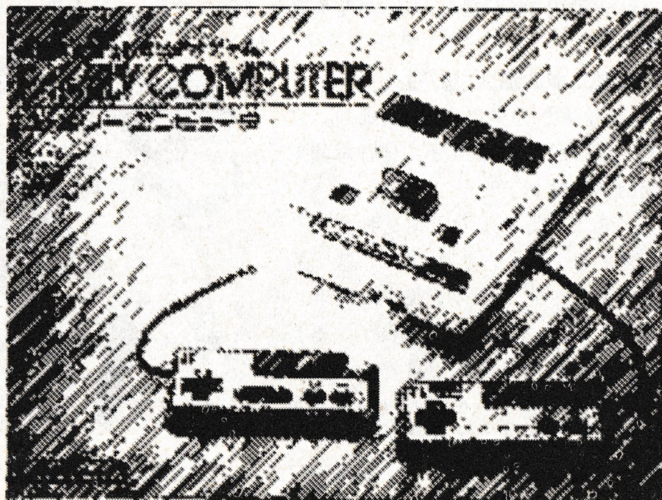
西方电子游戏发展史（之五）

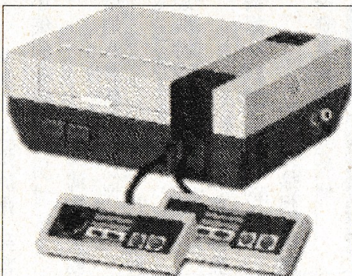
原著 Leonard Herman，
Jer Horwitz，Steve Kent
翻译：Hansir



SECTION FIVE 复苏期（1985－1988）

这段时期的大主角就是下面这位老兄了！！

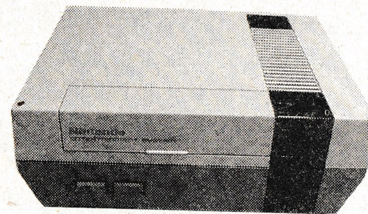




自从FC在日本游戏业迅速蹿红后，任天堂逐渐将战略目光转向了北美市场。但这个原本最大的市场由于一系列打击，已经萎缩到最低谷。任天堂的进入，不只是为自己开拓新市场，也担负着重振北美市场的重任。

1985 FAMILY COMPUTER 开始入侵近乎枯竭的美国市场

从1985年开始，美国的电子游戏市场发生了重大变化。在过去很长一段时间内，电子游戏业一直由ATARI等一些大厂商所统治。但是到了这一年这种格局被彻底打破，日本游戏业巨人NINTENDO终于在美国开拓市场了。



美版“FC”——NES的外观就是这样的。

他们首先对纽约的市场进行了调查，发现这里的分销商很多年以来都销售ATARI的电子游戏系统以及软件，而大部分销售商都愿意接受一种全新的电子游戏系统，这样不但可以给他们带来利益，更多的则是有利于他们今后的发展。在NINTENDO准备把NES(FC的美国版本）在美国推出的时候，这些批发商以及零售商虽然一再表示愿意与NINTENDO合作，接受这样一种全新的游戏系统，但是他们对NINTENDO做出的承诺发出了置疑，因为任天堂向每一个销售商保证：如果本公司的新产品在3个月以内还没有销售出去，那么NINTENDO将无条件给这些销售者退货。虽然这些人半信半疑，但是他们还是接受了这一日本品牌。从1985年4月开始，纽约的电子制品商店和一些大型百货公司柜台上出现了NINTENDOD的新产品NES，与其一起上市的还有几个在日本获得巨大成功的作品，其中以《MARIO》最负盛名。

当时任天堂的资源总裁林肯曾经几度周折地往返于西雅图与纽约之间，他的任务主要是筹划建立一个NINTENDO美国游戏开发部和联系一个知名的电子制造厂商为其提供资源和一些必要的技术支持，任天堂的业务范围也在逐渐扩大。在NINTENDO的努力下，许多问题都得到了解决。在NES发售不到3个月的时间里，NINTENDO创造了前所未有的奇迹——平均每台主机对应的软件销售数字是1:4.3，这也就意味着对应NES的软件销售数量是主机的4倍。在稍后的一段时间里，任天堂又推出了几部街机的移植作，像《蜜蜂》、《大金刚》等著名作品，这些都为NINTENDO在美国的开拓发展奠定了坚实的基础。

正在NINTENDO进军美国市场并一帆风顺的时候，老牌厂商ATARI却陷入了苦战，他们所开发的游戏系统已经不能满足一般消费者的要求，也在一定程度上处在了维谷的状态。

在大量库存积压和产品滞销的情况下，ATARI 又开始生产一些电子产品，包括微型芯片的开发和销售。他们的原来的系统 ATARI2600 已经基本退出了市场，而这个时候 ATARI 直接面对的是 APPLE 公司的挑战，APPLE 所开发的 MACINTOSH 系统（现在仍然是苹果机的操作系统，只不过对系统内核做了一部分修改）已经在市场上出现，而 APPLE 公司也逐渐利用这个平台推出了可以在苹果机上运行的游戏软件（其中最著名的要算是《CRAZY JAZZ》系列），这些虽然与一般的电子游戏有着概念上的差异，但实质上这个系统的推出已经引起了对 ATARI 游戏系统的冲击。在这种情况下，ATARI 与美国的电信巨人 MOTOROLA 达成协议，共同开发了 16BIT 的处理芯片 MOTOROLA6800，并且准备把这个项目作为 ATARI 全新主机的一部分而投向市场。但是这个计划最终因为各种因素而搁浅，这块 16BIT 芯片最后还是用在了 APPLE 开发的新的电脑系统上。

《俄罗斯方块》在当年曾经一阵不小的风波，在一连串的风波之后，这个游戏还是在北美以及日本、欧洲地区获得了巨大的成功，火爆程度丝毫不亚于 NES 在美国的销售势头。这个游戏最终被推上了日本电子游戏排行榜的首位。1989 年，NINTENDO 又推出了这个游戏的 GAMEBOY 版，这下子才使得这个游戏红遍全球，而它不但为 NINTENDO 创收了大量外汇，还在一定程度上提高了 NINTENDO 的知名度，FC 的销量也一度因为这个游戏的热销一再提升。

1986

NES 逐渐地火爆起来，他们首先在纽约市场取得了全面胜利进而把战场扩大至整个美国，因为他们知道，所有的电子游戏系统一旦进入美国必先到纽约报到，而被纽约消费者认可的东西也一定能够被全美洲的人接受，NINTENDO 已经意识到时机成熟了，北美 NINTENDO 总裁荒川实是 NINTENDO 当家人山内溥的女婿，在他的整个战略中，美国市场是除了日本国内的第二主战场，也是游戏商家的必争之地。所以他丝毫不敢怠慢任何一次可以占领市场，哪怕是把自己的产品推销出去的机会。在 NES 在美国发售的时候，NINTENDO 特意推出了一个本社的优秀作品，这就是现在已经成为世界知名吉祥物的 MARIO，但这次他们推出的是加入全新角色 LUGIE 的《超级 MARIO 兄弟》，这个作品无论从游戏形式还是制作水平上都达到了一个空前的水平，游戏的设计师，也就是 MARIO 之父宫本茂的名字也逐渐被美国人熟悉。大街小巷中开始出现了以 MARIO 为主角的广告，而纽约的街头更是可以发现那些装扮成 MARIO 形象的 NINTENDO 销售人员。

这个时候的日本市场出现了一支生力军，1951 年创立的 SEGA 公司已经开始制作街机游戏以及一些家用的电子游戏系统。但是由于技术力的缘故，他们一直没有推出具有本社独特规格的家用游戏主机，而在 1986 年，这个愿望终于实现了。SEGA 生产的 MASTER 游戏系统同时在日本和美国上市，这台主机曾经在日本的家用电器展上展出，但是一般消费者对它的反应并不太好，只觉得这台主机的外形设计过于古板，在操作设计方面也没有什么创新。但尽管如此，SEGA 还是把它作为一种电器来销售。他们通过分销商把这些硬件送到电器商店并且以电子娱乐器给这部硬件定性，而销售的运营方式则整个照搬电器销售系统，这样也避免了在美国市场上与 ATARI、NINTENDO 的直接交锋。

虽然这套硬件系统没有获得最终的胜利，但是它为今后 SEGA 的发展以及策略都作出了巨大的贡献，在 1994 年 SEGA SATURE 发售的时候，他们同样与松下电器达成契约，SS 出现在一些电器商场和一些时尚电子专卖店中。

在众多国外厂商纷纷打入美国市场的时候，美国最大的游戏开发商 ATARI 再也坐不住了，他们发誓要与所有参与竞争的厂商一决高下，他们采取的最有效方式就是推出新产品。1986 年 8 月，ATARI 发售了本公司最新研制的硬件系统 ATARI 7800，这个系统绝对不同于前面推出的 ATARI5200，在一定程度上，它具有其他主机无法比拟的超前性与技术性。而这个时候 NINTENDO 推出的 NES 系统已经占领了北美游戏市场的半壁江山。这个公司创造的其实是之前任何一个公司也无法做到的，他们不但占有了美国 45% 的电子游戏市场份额，而且又有许多资深的老牌厂商，如 NAMCO 等加入到 NES 的软件开

Sega Master System 在哪里都没受欢迎。

强大的 ATARI 7800 也不是 NES 的对手。

发行列当中来，这无疑又壮大了NINTENDO北美的势力。但ATARI并不甘心失败，吸取了决策失败的教训，把资金和人力从芯片部门抽出来重新制作全新的游戏系统。ATARI毕竟是开创美国游戏业的巨人，多年来积聚的人气使他们在很短一段时间里夺回了部分市场份额。但不久，美国NINTENDO宣布：本公司研究对应NES的磁碟系统将与下一年在美国上市，它不但能储存一些游戏的资料，而且NINTENDO也开发了几部专门对应这个系统的软件。这消息一经公布，游戏者的期待程度骤然升温，他们都盼望NINTENDO能在圣诞节的时候把这套系统投放市场，而此时的ATARI已经再次陷入窘境。

1987 老势力已经衰落，新力量开始成长

NINTENDO继续扩大NES的占有量，他们推出多种促销手段来吸引那些从未接触过电子游戏的人们。美国任天堂的策略是将他们的产品宣传力度扩大，具体的措施就是把自己的游戏系统免费发放给一些快餐店或者贩卖时尚用品的商店，而通过这条有效的战术，NINTENDO也最终摆脱SEGA与ATARI的追赶而一跃成为了北美游戏业的老大。虽然这个时候ATARI还不甘心看到自己的位置被一个不起眼的小厂商所取代，但是他们最后的一招：推出了多部知名作品的ATARI7800版本（例如：NAMCO的《挖洞》，《2048机器人》等），但这还是阻止不了NES的火爆势头。而这时任天堂又在美国成功的发售了《萨尔达传说》，并且还制作了这个作品的磁碟系统版，这使得ATARI更没有反击的机会。在无可奈何的情况下，ATARI想出了一个不是对策的对策：把过去发售过的电脑游戏系统重新包装以获得市场的信任。在1987年他们推出了"旧瓶装新酒"的电脑娱乐系统，命名为：XEGS，这是一个基于ATARI XE游戏系统的改进版。这套硬件系统除了把以前系统使用的处理芯片改换为16BIT以外，还对整个系统的操作界面做了修改，同时搭配了两个全新游戏上市《Barnyard Blaster》和《Flight Simulator II》。而这台电脑娱乐系统还包括一个光枪和一个可拆卸式的键盘。由于这套系统仍然使用笨重的卡带作为存储介质，它最终的失败是必然的。

NEC是如今大家熟悉的日本半导体厂商，它在1987年发售了其自己研制的主机PC－E。这个游戏硬件最大的特点在于其中搭载了一个先进的16位元图像处理器。这台主机同样赢得了一部分游戏群体，一些在当今成为经典的作品也在PC－E上诞生，它也曾经成为日本游戏市场三足鼎立中的一方诸侯。

1988 严打、严打、还是严打，任天堂帝国终于建立

美国游戏厂商在这个年度大幅度亏损，有些厂商已经没有偿还贷款的能力。在这种环境地下，美国老牌厂商CLECO和ADAM先后向法院提出了破产申请，而公司的老板也只得遣散这些在公司中就职的程序和游戏设计人员。两个公司的财产也被变卖来还清所欠债务，而一直被称为游戏业开路者的ATARI也在这一年宣布了该公司的发展计划，他们已经决定为NINTENDO的NES系统开发软件以获取回报。对于ATARI的这项决定NINTENDO当然求之不得，昔日的竞争对手如今握手言和成为了合作伙伴，这也直接证明了NINTENDO在美国取得的巨大成功。

但在这个年度，NINTENDO的发展也并非一帆风顺，任天堂在市场上惊异地发现了NES的仿冒品，而这些假冒产品的仿制水平简直令NINTENDO的工程师不敢相信。这些制造假冒商品的生产商不但可以制作与NES相同规格的硬件产品，而且在软件制作方面也不在NINTENDO以下，他们还利用邮购这种方式巧妙的避开了NINTENDO的市场清查。NINTENDO的老总终于火了，他命令手下的工程师马上开发出一套使这些假冒厂商无法仿制的防盗系统，而且在此项目上投入了大量资金。就这样凝聚着众多工程师心血的AVS系统诞生了，这个系统的英文全称为：ADVANCE VIDEO SYSTEM（先进视讯系统）。它的工作原理就是将一段特殊的代码分为两段，然后分别置入NES的硬件端子部分和卡带输出部分，就好像一首乐曲的前后两部分，当前后两段歌曲相吻合后，系统才能够执行游戏。这个想法在当今的游戏领域还在应用。在当时的情况下，开发出这种先进的东西只能证明NINTENDO在战略决策上高瞻远瞩，最终取得了辉煌业绩。电子游戏业中的NINTENDO时代也从此开始。

待续

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹捧”某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

游戏批评

您的回函表

各位亲爱的读者朋友，为了能制作更优秀的《游戏批评》，请您协助我们完成以下问题。《游戏批评》将在您中肯的批评中获得前进的动力！

请您沿虚线剪下，将填好问题的部分寄回编辑部

请在您选择答案的方框内划√

■您的个人资料

您的姓名：________

您的性别：□男　□女

您的年龄：

□15 岁以下　□15 - 18 岁

□18 - 22 岁　□22 - 30 岁

□30 岁以上

您的职业：

□学生　□游戏公司

□老师　□国家机关

□游戏媒体　□没有工作

□其它公司或企业单位

您的学历：

□中学或中学以下学历

□专科或本科学历

□硕士或硕士以上学历

您每周业余用来玩游戏的时间：

□大约每周 5 小时以下

□大约每周 5 - 10 小时

□大约每周 10 小时以上

□没有固定的游戏时间

您是否固定购买《游戏批评》：

□是　□否

有关《游戏批评》改进意见的调查

您认为《游戏批评》可以提价吗：

□可以　□不可以

您认为“批评”的价格多少合适：

□维持现状　□更低

□7 - 8 元　□8 - 10 元

□10 元以上

您认为“批评”的开本大小应该：

□维持现状

□稍微大一些(大 32 开)

□用标准 16 开

□16 开，并增加彩页

您不喜欢的栏目、选题(可复选)：

□三角地　□人物百话

□欲言堂　□魔杖

□散件工厂　□智弱名人访

□恶趣味　□游戏评论

□游戏批评经典游戏 TOP10

您希望增加的内容(可复选)：

□新闻　□游戏小说　□动漫画

其它：________

您认为《游戏批评》最大不足是：

□出版周期　□整体难度偏大

您对“批评”的看法：________

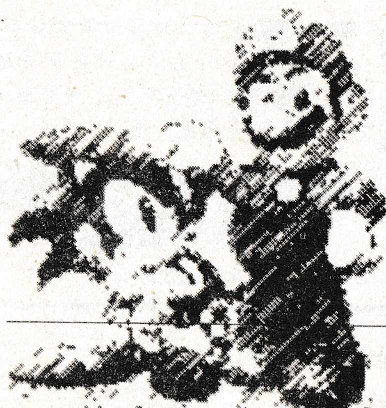
您的联系方式：

通讯地址：________　邮码：________

电话：________　E - mail：________

请将回函放在信封内邮寄至以下地址：

北京 6129 信箱　邮码：100061　《游戏批评》编辑部收



憨态可掬马里奥，神行太保索尼克，火药脑袋炸弹人，圆体动物雷曼……

众多典型的游戏偶像，不但是玩家心目中的明星，更是游戏厂商金子不换的促销招牌。许多游戏形象已经成为专用标志，代表着一种种历史深厚的游戏文化，也代表着一种种游戏精神，在当今琳琅满目的游戏世界里，号召着理解并热爱着游戏的人们。

究竟谁是最有魅力的 偶像精灵

游戏批评经典 TOP 诚征十大

究竟是马里奥更有人气，还是索尼克更富魅力呢？在下面的调查表中，请大家从我们罗列的游戏偶像中做出自己的选择。

首先，请在心中选择 10 位你喜欢的角色。然后，在您选择的每个角色后面的方块中分别填写 1——10 的数字，表示您这个角色的喜好程度。数字越大，代表喜好程度越高，并且请不要重复填写同样的数字。

此外，除了我们提供的选择，您也可以填写其它角色。入选游戏人物的前提是：①是非人类的种族或形象设计②必须推出过以其为主角的游戏③有很好的社会影响力。

举例：碧奇公主不能入选，因为既是人类，又没推出过专门的游戏。

1 – 马里奥 □（NINTENDO）
2 – 皮卡丘 □（NINTENDO）
3 – 大金刚 □（NINTENDO）
4 – 瓦里奥 □（NINTENDO）
5 – 耀　奇 □（NINTENDO）
6 – 索尼克 □（SEGA）
7 – 炸弹人 □（HUDSON）
8 – 原　人 □（HUDSON）
9 – 雷　曼 □（UBI）
10 – 小精灵 □（NAMCO）
11 – 克罗诺亚 □（NAMCO）
12 – 鼓惑狼 □（？？）
13 – 洛克人 □（CAPCOM）
14 – 路行鸟 □（SQUARE）
15 – 井上多罗 □（SCE）

您自己的推荐人选及评价：________________

若还有其它想法，欢迎另附纸张

来信请寄：北京 6129 信箱《游戏批评》编辑部收　邮编：100061

请您沿虚线剪下，将填好问题的部分寄回编辑部

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME